コンピュータゲーム情報誌 昭和60年4月2日第3種郵便物認可　昭和62年11月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻11号通巻37号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1987 NOVEMBER 11 特別定価420円

特集① 功夫

PCエンジンを追え!!

PCエンジンのハードを解剖する／話題作一挙公開！●THE 功夫●カトちゃんケンちゃん●上海●ビクトリーラン●那聖剣ネクロマンサー●ビックリマンワールド／バドソン技術本部長・中本伸一氏に聞く／対談家庭用テレビゲームの行方

特集② 嵐の予感!! ビデオレポート

衝撃のデビュー！マスターシステム／年末発売決定！アフターバーナー／SDI／エイリアンシンドローム／覇邪の封印／グレートバスケットボールほか

●徹底研究 グラディウス2 サイキックウォー

●緊急レポート 注目!!システムソフト最新作

●アニメ塾 新鬼ケ島前編 女神転生 エスパ冒険隊

●ビデオゲーム・ラボ AMショー先取りレポート

フルスロットル ベーウェイトチャンプ ほか話題作満載！

特別付録 ソノシート第6弾 BEST GAME MUSIC SELECTION

アフターバーナー／Rタイプ／ドラコンスピリット／デジタルデビル物語女神転生

神羅万象

超能力名達の塔

VAを極めた リアルアクション!

5人の個性派キャラクター

ガルシア

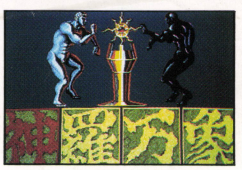
アマクサ

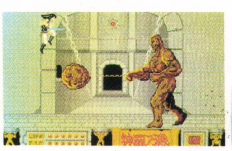
毘沙門

斬九丸

マーラー

- 常識を超えた高速3Dアクション。
- キャラクター選択システムによる5倍のおもしろさ。
- プレイヤーの思考がそのまま影響する マルチエンディング。

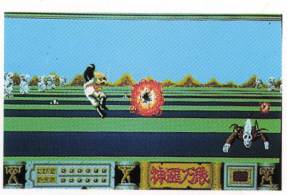

タイトル画面。
文字の出方に注目!


デカキャラを倒せ!
フルアニメーション
のキャラクター。

STORY

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光王を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光王とは? 魔王とは? VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。

高速スクロールによる背景の
美しさがゲームを盛り上げる。


マーラーに襲いかかる魔物群、
とにかく打ちまくれ!

■PC-88VA専(5'2HD 2枚組) ¥7,800

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス

■PC-9801シリーズ
(5'2DD・3.5'2DD 2枚組)(5'2HDは1枚) ¥7,800
■PC-8801mkII R/H/VA(5'2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5'2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5'2D 2枚組) ¥7,800
■ MSX メガROM ¥6,800

デジタル・デビル物語
女神転生

■PC-8801mkII R/H/VA(5'2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5'2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5'2D 2枚組) ¥7,800
■ MSX メガROM ¥6,800

テレネット・エクスプレス

お待たせしました。テレネット・ユーザーズクラブがついに発足します。お申し込みは、9月後半からShopで配られます応募用紙でお願いします。また、すでにはがき、電話でお申し込みの方、アンケートはがきにお答えの方には応募用紙をお送りします。

応募用紙お申し込みの方は、03(268)1159ユーザーズクラブ係まで。

〆切りは10月末日です。たくさんの特典を用意してお待ちしています。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

資料請求券 Beep ①

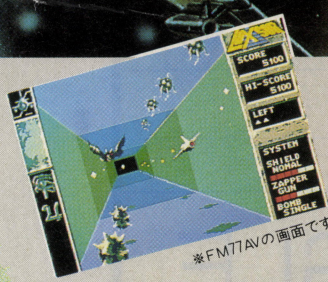
ルクソール LUXSOR
NIGHTS OVER EGYPT

■初の2D、3D両モード。
■超高速3D画面、毎秒20回の書き換え。
■美しいフルカラースクロールの2D画面。
■100種類以上の敵キャラクター。
■磨きが掛かったポリフォニックサウンド。

2Dから3Dへ 連続興奮シューティングゲーム!

STORY

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイントIのピラミッドへ向かう…2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。



※FM77AVの画面です。

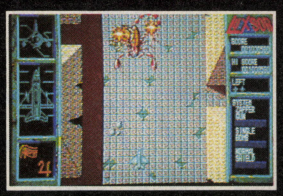
美しいビジュアルが映えるオープニングシーン
※FM77AVの画面です。

超 高速スクロール/迫力の3D画面

●キャラクターに合わせて画面が全方向移動

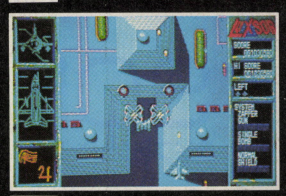
●前進だけでなく、迫力の左右スクロールの3D迷路

■PC-8801mkII R/H/VA(5˝2D 2枚組) ¥7,800
■X1ターボシリーズ(5˝2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5˝2D 2枚組) ¥7,800


デ カキャラを倒し、ピラミッドに突入せよ!

バ リアーを始め豊富なアイテムでパワーアップ!

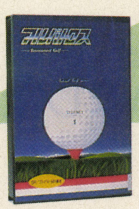
古 代遺跡に展開する戦闘シーン!


最 終面。ここですべての謎が、明らかになる。

好評発売中 Game Line-up

アルバトロス
拡張コース

■PC-9801シリーズ(5˝2DD 2枚組)(5˝2HD・3.5˝2DDは1枚) ¥4,500
■PC-8801mkII R/H/VA(5˝2D 2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ(5˝2D 2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ(3.5˝2D・5˝2D 2枚組) ¥4,500



FINAL ZONE
WOLF

■PC-8801mkII R/H/VA(5˝2D 2枚組) ¥6,800
■X1/C/ターボシリーズ(5˝2D 2枚組) ¥6,800
テープ版(2巻組) ¥4,800
■ MSX MSX2 メガROM ¥6,800

※ディスク版はすべてIドライブ対応です。 ※付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 MSX2 マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。※X1ターボMODEL 10は動作しません。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

CONTENTS

81 徹底研究 I
グラディウス2

86 徹底研究 II
サイキックウォー

91 **続・RPG幻想事典**
第11回／間接攻撃用武器　文●我流子

94 びーぷるランド

101 **ファミコンあ・ら・かると**
新鬼ヶ島／女神転生／エスパ冒険隊／最新ファミコンゲームお買い得情報／テレホビーゲームTOPチャート

114 **㊗超伝道インタビュー**
第4回／木屋善夫の巻　聞き手●我流子

116 **サウンドクラブ[14]**
いわせてもらいます／編　文●冨田 丈

118 **バグ猫たいにゃん**
第10回／リバース ザ カード

120 **ビー・プレス・エクスターナルズ**　構成・文●阿木二百

122 **ほかほか瓦版**●インフォメーション

124 次号予告／GAME OVER

125 **SOFT JUNGLE**
●ソフトジャングル

126 **◆ベストヒット21**——いま、オモシロざかりっ！

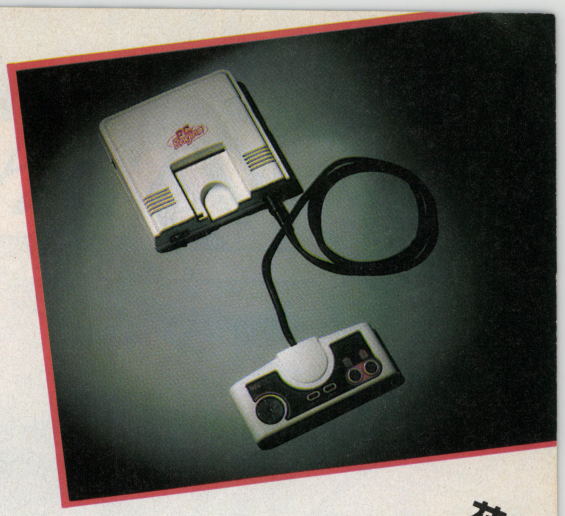
128 **◆おもしろソフト情報局**
獣神ローガス／ゼリアード／ぎゅわんぶらあ自己中心派II　自称・強豪雀士編／名監督／太平洋の嵐／ダークストーム

136 **◆MSXの新作だよ～!!**
F1スピリット／バブルボブル／ダイナマイトボール／迷宮への扉ほか

143 **◆辛口連載・私が悪うございました。**
今月の材料：スクランブル・フォーメーション
ザ・リターン・オブ・イシター

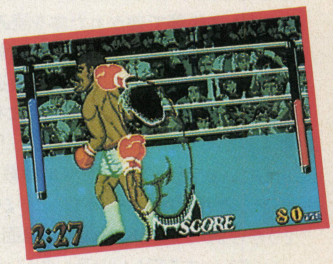
146 **パイナップル通信〈32〉**
イギリスからの新しい風　文●桃園隆夫

148 **読者プレゼント**

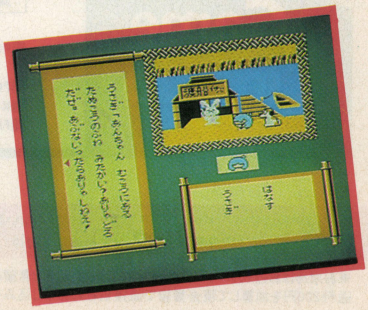


花も嵐も乗り越えて

往くがDEADの



晴れ姿



Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS

1987
11 November

● COVER ILLUST
上野よしみ
● COVER DESIGN
亀海昌次
● LAYOUT
花本浩一／持田哲／西脇深雪／勝俣正希／田中正義／富永三紗子／
頼秀好／ドイノシューセイ／イースリープロダクション／
ローラン企画
● ILLUST
石黒茂／上野よしみ／昆野弘子／沢田としき／嶋岡誠一郎／
とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／溝口 格／山本護
● PHOTO
杉山和美／小阪和則／宮脇基美／矢野 豊

●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上、個人で使用する以外無断で複製することを禁じられています。
日本ソフトバンク

15 緊急レポート
システムソフトの最新作に注目!!
大戦略IIエディタセット、ファンタジーナイト、ティル・ナ・ノーグ

19 特集1
PCエンジンを追え!!

20 ◆これがウワサの超弩級キャラだ!!
THE 功夫／カトちゃんケンちゃん／邪聖剣ネクロマンサー／
ビクトリーラン／上海／ビックリマンワールド

30 ◆PCエンジンの機能を分析する

35 ハドソン 技術本部長・中本伸一氏に聞く
◆「PCエンジンのこれからの展開」

38 芋吉vs阿木二百のTVゲーム井戸端話
PCエンジンはTVゲーム界に旋風を巻き起こすか!?

42 グラディウス2・ゲームアイデアコンテスト入賞者決定!!
◆大賞は15歳の高校1年生!

45 特集2
嵐の予感だ!!
セガレポート
衝撃デビュー! マスターシステム
SDI／エイリアンシンドローム／年末発売決定!アフターバーナー／
覇邪の封印同時進行レポート／グレートバスケットボール／
Dr. KILLのマルチターゲット

60 TAKE ON!の自分のドヒョーッ!
第4回 エンディングを見よう! 文●TAKE ON!

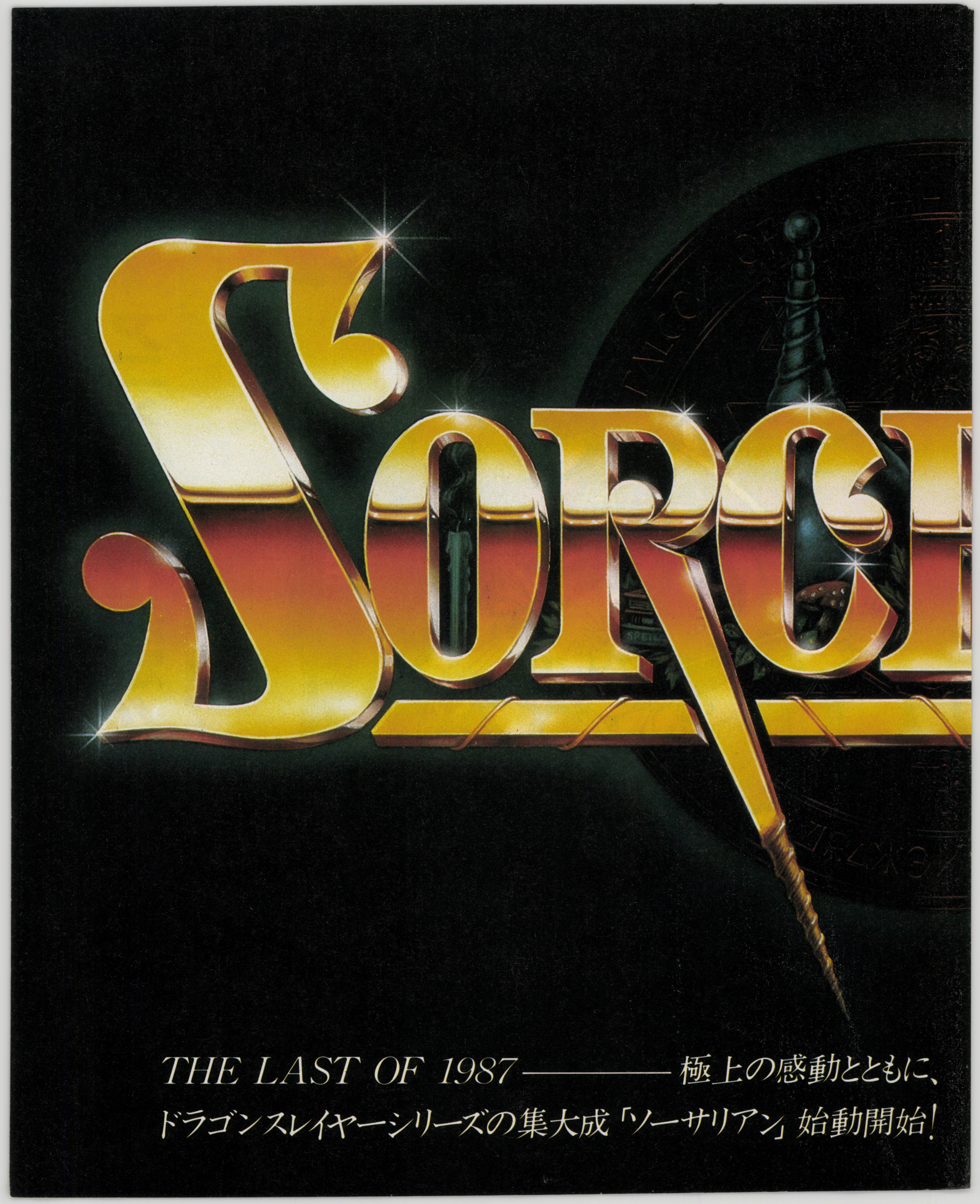
62 新版・明解ナム語辞典
第5回／懐かしのリクエストの巻 編・著●らくしょ=にしぢま

65 ビデオゲーム・ラボ
AMショー出展作品
魔獣の王国(コナミ)／スーパーリーグ(セガ)／
ヘビーウエイトチャンプ(セガ)／フルスロットル(タイトー)／
レインボーアイランド(タイトー)／オペレーションウルフ(タイトー)／
テラフォース(日本物産)／パックマニア(ナムコ)／
バトルフィールド(SNK)
虎への道(カプコン)／サイコニクス・オスカー(データイースト)
★ビデオゲーム人気ベスト10

ドラゴンスレイヤーⅤ
ソーサリアン

究極のR・P・Gがやってくる……
そして今……、最期の闘いが始まる

ガルル ファルコム
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501㈹
ドラゴンスレイヤー、ソーサリアンは日本ファルコムの商標です



THE LAST OF 1987——極上の感動とともに、
ドラゴンスレイヤーシリーズの集大成「ソーサリアン」始動開始!

Falcom
日本ファルコム株式会社

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

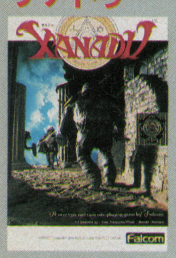
XANADU

SLAYER II

アニメビデオ化決定!!

提携／角川書店・毎日放送

ザナドゥ



- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ！

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-88～(IISR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
XIC/F/turbo/turboII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
XI/C/F	カセットテープ(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオII

- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

MSX

ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!

S-RAM BB機能つき（バッテリーバックアップ）

MSX / MSX2

2メガROM

RAM 8K
VRAM 8K以上

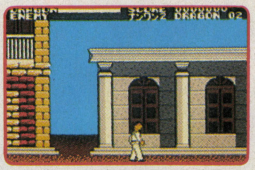
定価 ¥7,800

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル TEL.0425(27)6501(代)

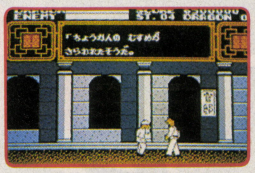
PONY CANYON

これはスゴイっ！情報やアイテムを集め、謎を解くRPGと、すばやいカンフーアクションがドッキング！

舞台は20世紀初頭の香港。闇の黒幕が香港を支配していた。悪党のボスは西環(サイワン)の虎(トラ)。そして、その下に4人の幹部がいる。きみはジャッキーを操作して、この悪党どもをやっつけなければならない。しかし、ジャッキーには西環の虎はもちろん、4人の幹部の居場所すらわからないのだ。きみは、街の中を歩き回り、人と会話をして情報を集め、まず、4人の幹部の居場所を捜すことから始めなければならない。街には悪党の手下がジャッキーを狙って待ちかまえている。敵は、比較的弱いザコから、ナイフ投げ、ヌンチャク男、カンフーの達人まで多種多彩。対するジャッキーの技もジャンプ、ローキック、ハイキック、バック転、パンチなど、とにかくスゴイ。（壁ぎわでジャンプすると三角ジャンプもできるぞ。）はたしてジャッキーは、謎を解き、ボスをやっつけ、香港に平和をとりもどすことができるか!?



街は全部で4つ。東環・西環・北環・南環それぞれに1街と2街がある。マップを作ろう。



街の人々と話をして情報を得よう。

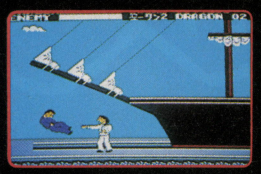
闇の香港を支配する黒幕(ボス)を倒せ!!

ツウ快カンフーアクションゲーム

プロジェクトA2

史上最大の標的

PROJECT A PART 2



わりと弱いザコは、一撃で倒せ　決めのパンチだ

部屋の中にいるデカキャラは簡単に倒せない　このハイキックやパンチなど駆使して挑戦だっ!

ゲームは、街路、建物の中、部屋の中の3つのパートで行われる　悪の奥まで突き進め!

MSX2 R58Y5109 ￥5,800
（メインRAM64K以上、VRAM128K以上必要です）

© 1987 GOLDEN HARVEST　ゴールデン・ハーベスト　東宝東和提供
© PONY, Inc.

好評発売中

バラエティの王様、奇面組。今度はMSX2にジャンプ！

いたずらをして逃げた奇面組の5人を捜し出せ！
唯(ゆい)ちゃんは、各教室にあるさまざまなアイテムを使いながら、学校中を駆けめぐる。
はたして、5人をつかまえることができるか!?

MSX2 R58Y5813 ￥5,800
（メインRAM64K以上、VRAM128K以上必要です）

ハイスクール！奇面組

© 新沢基栄／集英社・フジテレビ・NAS　© SEGA

株式会社ポニーキャニオン
販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
札幌支店TEL011-232-5151　大阪支店TEL06-541-1971
仙台支店TEL022-261-1741　広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL03-221-3271　福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001　ニッパンポニーTEL03-667-3741

PONYCA は PONY CANYON に変わりました。

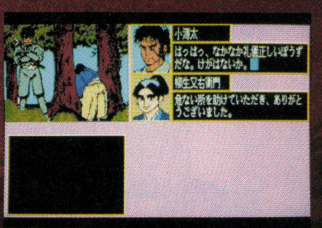
Brain Grey 第一回記念作品

抜忍伝説

ぬけにんでんせつ

翼をもった男達

映画や小説では描ききれない，クロスオーバー・ストーリーをパソコンゲームでついに実現!!
まったく異なった3タイプのストーリーが，1つのゲーム上で同時進行する。しかも，その謎はお互いに交差し，君の五感を直撃。映画を超える興奮と，奇想天外なストーリーの後に待ち受ける二重三重のどんでん返し。　圧倒的支持を得て，噂の抜忍伝説，完成間近!!



●PC8801SRシリーズ　11月20日発売予定
PC8801mKⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH/VA
●X-1シリーズ　12月16日発売予定
●PC9801シリーズ　12月16日発売予定

5"2D　5枚組	5"2HD　2枚組
5"2DD　4枚組	3.5"2DD　4枚組
	価格　各9,800円

●2ドライブ専用
●外付ディスクは純正ドライブ以外での動作は保証いたしません。
●外付ディスクは純正ドライブ以外での動作は保証いたしません。
●98・X1はFM音源搭載でないと音が出ません。
●FM-7/77, MSX2も開発中!

株式会社 ブレイン・グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL. 03-499-6943

資料請求券
ビーブ
11月号

歴史を動かす 影 三匹!!

今、忍者を超えた凄い奴らがやってくる…

邪鬼丸は愛する女“あやめ”との再会を誓って、甲賀を目指した。
幻妖斎は仙術の最高峰“瞬間移行”を得るために、飯道山へ向かった。
小源太は友の仇“加当段蔵”を討つために、流浪の旅に出た。
そして彼らが出会った時、歴史を変える巨大な歯車が回り始める。
服部半蔵・猿飛佐助・石川五右衛門・百地三太夫・織田信長・柳生石舟斎など、
戦国時代に生きた強者達が待ち受けるなか、一体何が起こるのか!?

アイレム・パーティ
irem
救・世・主・誕・生
地球の運命はこの女性最強戦士に託された
人類とは別格の「存在」が創り出した巨大な過去の「物体」が今、地球を破滅に導びこうとしていた。地球への直進コースをとった「物体」には凶悪生命体が増殖し続けていた。物体の外周「ラビリンズ」を抜け内部の迷路「ダンジョン」をも制覇し10個の安全装置を起爆せよ！地球外のノウハウで造られた最後の戦士「システム・D・P」。今、彼女に地球の運命を託して命令がくだった。
11月新発売
くわしくはテレホンサービスできいてね！
ガーディック外伝
TM
1メガROMカートリッジ
ガーディックがいてん
IF-08
標準小売価格 ¥5,300
3次元SFスペクタクル・シューティング&RPGゲーム
SF・キャンペーン
キラリとひかるひと味ちがう
A賞 立体3-Dホログラムテレホンカード 発売 500名様
SF界の鬼才・加藤直之先生の
B賞 大型ポスター (1030㎜×728㎜) 発売 1,000名様
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
*開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください
C 1987 IREM CORP. Licensed from COMPILE
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
アイレム・パーティ係/テレホンサービス ☎06(534)1060

楽・し・さ・を・演・出・す・る

株式会社タイトー®

本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611(大代表)〒102

BUBBLE BOBBLE™

バブルボブル

新製品 | 標準小売価格 ¥5,800

MSX2 | TMS-02

★ファミコンもディスクで登場!! 近日発売

これは、買い！

真のエンディングだって？

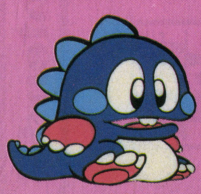
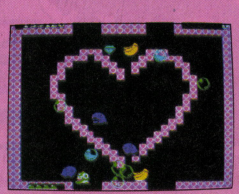
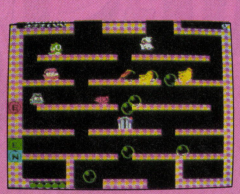
使いこなすぞ！フード&アイテム

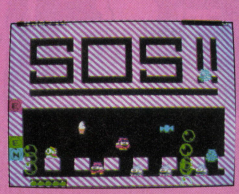
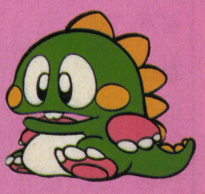
いくつ出てくるんだ？敵キャラ

TAITO MSXソフトシリーズ 第2弾

（アワててないで、アワたてなさい。）

魔法使いに連れ去られた彼女を助け出すために、大洞窟に入り込んだバブルンとボブルン。意地悪な敵をやっつけながら全面をクリアして、謎を解かなければならない。謎が謎を呼ぶ、あのバブルボブルが100面＋αのおもしろさにパワーアップ。真のエンディングとは？ スーパーバブルボブルとは？ 君は真実を見ることができるか。

MSX はアスキーの商標です。 メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

Nintendo®

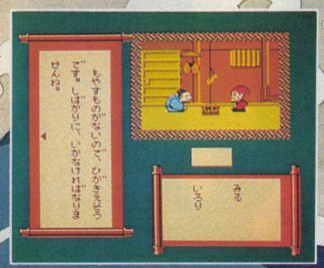
絵本のごとき おもしろさ！

絵本を読むようにプレイする、新感覚のテキストアドベンチャー。

ふぁみこんむかし話

新 鬼ヶ島 TM

前編 後編



前編：FMC-ON1両面ソフト
希望小売価格 2,600円
9月4日発売予定

後編：FMC-ON2両面ソフト
希望小売価格 2,500円
9月21日発売予定

後編をプレイするには、前編のディスクカードが必要です。
後編はディスクライターでの書き換えがお得です。
ディスクライターでの書き換えは、前編・後編とも9月21日からです。
また、ディスクカードにNINTENDOと刻印のあるものに限ります。

夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスク システム

ファミコンテレホンサービス　きいてみてね！

北海道	稚内	0162－23－7791	天塩	01632－2－2500	北見	01636－2－4500	
	釧路	0154－25－8200	札幌	011－612－4144			
東北	久慈	0194－53－6666	二戸	0195－23－9090	仙台	022－267－5900	
	大曲	0187－66－2888	新潟	0252－29－1144	原町	0244－23－5000	
	日立	0294－24－0000	石岡	02992－3－9200			
関東	東京	03－540－9999					
中部	名古屋	052－586－3000	052－881－9999				
近畿	京都	075－525－3444	大阪	06－210－9999			
中国	岡山	0862－55－2130	福山	0849－26－3700	山口	0839－23－3020	
四国	高松	0878－37－0800	丸亀	0877－28－6666	宇和島	0895－25－4949	
九州	北九州	093－951－9191	福岡	092－714－6500	長崎	0958－49－5000	
	熊本	096－366－8800	鹿児島	0992－25－8400	沖縄	0988－55－9999	

任天堂株式会社　本　社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 (075)541－6113
東京支店 (03) 254－1781　大阪支店 (06) 245－4155　名古屋営業所 (052)571－2506　札幌営業所 (011)621－0513　岡山営業所 (0862)52－1821

namco

新明解ナム語辞典

西島孝徳著

豪華限定版

新明解ナム語辞典

史上初の，**ビデオゲーム**専門用語辞典。

収録範囲は，新旧の**ナムコ**・ビデオゲームと

それに関する**キャラクター**名・特殊現象名から，

ナムコット・エレメカロボット・

一般ビデオゲーム用語まで網羅。

「**NG**」を知らない君も，「**ラジアメ**」がわからないあなたも，

これさえあれば いっぱしのナムコ通になれる。

株式会社ナムコの労をいとわぬ編集協力と，

株式会社日本ソフトバンクの社命を賭けた出版活動を得て，

本年1987年11月に，オール総天然色テクニカラーで(?)

日本全国津々浦々に発行される。

さらに，復刻版・小型**テーブルPOP**(ゲーム機の飾り)もおまけについてくる。

ゲームフリークのあなたも，**トンガリマニア**も

スノッブも誰でも来たれ。

筆者・西島孝徳は誰の挑戦でも受けて立つと言っている。

(太文字部の意味がわからない方は「新明解ナム語辞典」を御覧ください。詳しい説明がついています。)

“ナムコファンによる，ナムコファンのための，ナムコのすべてを扱った本”

B5判上製本ダンボール函入り・本文オールカラー・定価5,000円

11月中旬刊行予定

予約申込みの方，先着1,000名に特製テレホンカード進呈中!

小社では「新・明解ナム語辞典」の発刊を記念して
書店で本書を予約申込みされた方，先着1,000名に
特製リブルラブル・テレホンカードを進呈いたします。
申込み方法は，書店での注文に限らせていただき，小社への直接注文はお断りいたします。予約された本がお手元に届きましたら，
同封の応募カードを小社宛てにお送りください。折り返し特製テレホンカードを郵送いたします。
締め切り日は，昭和62年11月15日です。ただし，定数になり次第締め切らせていただきますので，ご了承ください。
詳細は，㈱日本ソフトバンク出版事業部 営業部 ☎03-261-4095までお問い合わせください。

SOFT BANK

日本ソフトバンク出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル ☎03(261)4095

限定本ですのでなるべくお早めにお近くの書店でお申し込みください。(下記の予約注文書をご使用なさると便利です)

切り取り線

予約注文書

書店印

部

日本ソフトバンク出版事業部 03(261)4095

豪華限定版
新明解ナム語辞典
定価五,〇〇〇円

※特製テレホンカード申し込み書付(先着一,〇〇〇名)
〈締め切り日〉書店申し込み 昭和62年11月15日

予約日 月 日

ご予約者
氏名
TEL
住所

さらに、パワーアップ!!

「エイリアン・シンドローム」・「SDI」・「覇邪の封印」・「ファンタジーゾーンⅡ」などの強力ゲームを満載して「セガ・ハイテク図鑑Ⅱ」が帰ってきた。

『セガ・ハイテク図鑑Ⅱ』は11月発売です

北海道函館市の鈴木剛史くん
北海道河東郡の村田貴則くん
岩手県大船渡市の古水孝尚くん
宮城県村田町の小原豊くん
山形県山形市の水田広志くん
福島県いわき市の松田和志くん
新潟県新潟市の木村譲くん
栃木県宇都宮市の斉藤純くん
千葉県松戸市の嶋田正樹くん
千葉県市川市の長谷川圭介くん
埼玉県北足立郡の武田聖くん
東京都大田区の西岡健太郎くん
東京都港区の四分一誠くん
東京都練馬区の篠原博満くん
東京都日野市の地蔵真也くん
東京都保谷市の村松類くん
東京都小平市の越井英紀くん
神奈川県横浜市の深瀬由美子さん
神奈川県川崎市の袴田英樹くん
神奈川県厚木市の戸川大輔くん
神奈川県伊勢原市の河野治生くん
山梨県甲府市の遠藤賢志くん
静岡県浜松市の野中康正くん
静岡県富士市の鈴木剛くん
大阪府豊中市の田中充くん
大阪府和泉市の菊谷賢二くん
大阪府高石市の金山卓也くん
兵庫県加古郡の木村稔くん
広島県広島市の山下広志くん
島根県江津市の夜陣由成くん
山口県山口市の西田政司くん
香川県三豊郡の石川範人くん
福岡県福岡市の岡野将治くん
福岡県粕屋郡の渕上満生くん
長崎県壱岐郡の安永貴義くん
ほか

そのほか大勢のみなさん、お待たせしました!

SOFT BANK
日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
TEL.03-261-4095

好評発売中
『セガ・ハイテク図鑑』(ザ・プロ野球/アウトラン/ジリオン/ロレッタの肖像/スケバン刑事Ⅱなど収録)
『Beepポケットシリーズ3』(ファンタジーゾーン/北斗の拳/ダンプ松本 収録)

緊急レポート

システムソフトの最新作に注目！

文●我流子　撮影●矢野豊

昨年以来、大戦略、上海、オーガと出すゲーム、出すゲームが次々にヒットしているシステムソフトから、また新作が出るという。今度はどんなゲームを出そうというのか、どんな新しいシステムのゲームなのか、さっそくシステムソフトのある福岡に飛ぶことにした。

「えっ、あれがシステムソフトの新社屋なの？」呆然と指さす我流子であった。

あれがウワサの大戦略ビルだ！

システムソフトに行った日はあいにくの雨だった。30過ぎにして生まれてはじめて飛行機に乗ったとはしゃぐ編とともに、システムソフトのビルの前に立った私たちは、その素晴らしいビルに思わず息を飲んでしまった。

10階建ての新社屋は、豪華なラウンジあり、ショールームありとソフトハウスの社屋とは思えない(?)ほどの素晴らしさ。案内役の木下さんに「大戦略ビルですね」と話しかけると、「よくそう言われるんですよ」という返事が返ってきた。う〜ん、さすが。

今回の新作も、やはり大戦略がらみのソフトが2本あるそうだ。1本は、大戦略のシステムを使ったファンタジーシミュレーションゲームで、2本目は、大戦略IIのエディタセットだという。そして3本目は、なんとエリュシオンをさらに煮つめたという本格的RPGだった。

小柳さんと仕事の話を進める木下さん。お世話になりました。

マニア感涙の大戦略II エディタセット

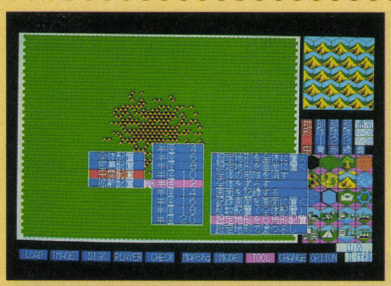
まず、大戦略IIエディタセットはマップ&ユニットエディタからなっている。

このマップエディタは、大戦略全シリーズに対応するようになっている。しかも、たいへん使いやすく改良されているので、大戦略を持っている人はぜひ買っておくといいだろう。

その使いやすくなった一例を挙げてみよう。

たとえば、今までは海を作っても、すべてのマス目を1つずつ塗りつぶしていかなければならなかったが、今回はかんたんな操作でアッという間に全域を塗りつぶしてくれるのだ。

さらに、いちいち自分でマップを作るのが面倒くさいという人のために、すべての地形をパーセント配分するだけで(たとえば、海30個、山15個、川5個、平地35個、都市6個、飛行場4個、砂漠5個のように)立派なマップができ上がってしまうのだ。



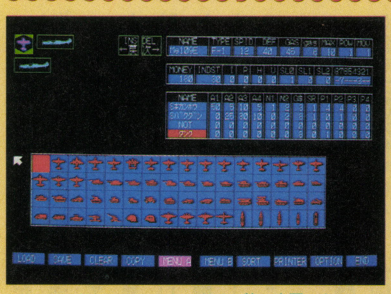
スプレーみたいに地形を吹き付ければ、ほれ、このとおり。

もちろん、マウスを使えば、お絵描き感覚でかんたんに地形を描くこともできる。たとえば、川をクリックしておき、海から遡るようにマウスを動かせば、その軌跡が川になってしまうのだ。

ほかにも、地形をスプレーで吹き付けるようにして作ることもできるんだ。

これにユニットエディタを加えれば、もう怖いものはない(?)ぞ(ただし、これは、大戦略IIのみに対応)。

なんといってもユニットを自分の好きなデザインで作れるという機能が嬉しい。それも、横から見た姿、上から見た姿、すべての戦



メッサーシュミット、ドイツ第三帝国の生んだ傑作戦闘機！

全ヨーロッパをわが第三帝国のものに！　こんなこともできるよ。

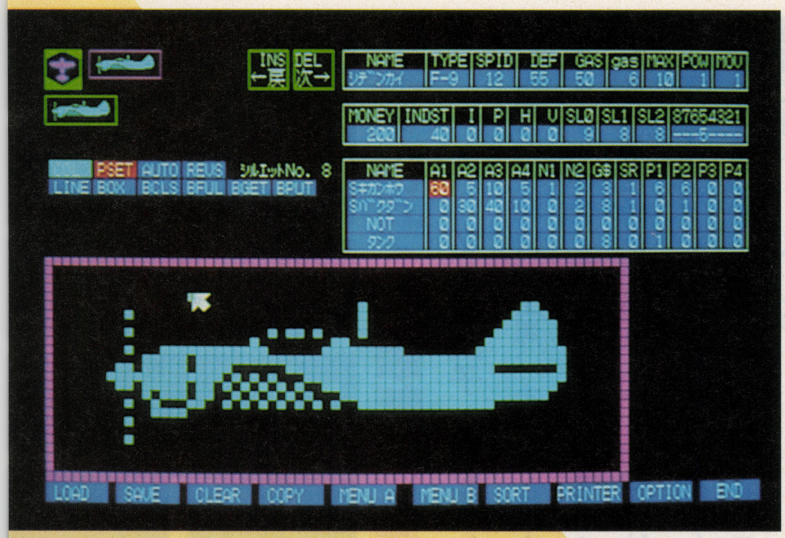
闘データまで自分で作ることができるのだ。ソフト自体には第2次世界大戦時の軍用機、戦車等のデータが入っているので、これをそのまま使ってもいいが、自分で過去の有名な戦いのデータを入れることもできるのだ。

たとえば、零式艦上戦闘機21型～52型丙とかを何タイプも作って楽しんだりとか、Ⅳ号戦車やⅤ号戦車のさまざまなバリエーション、揚げ句のはては重戦車マウスとかを作ってみると、なお楽しいだろう。

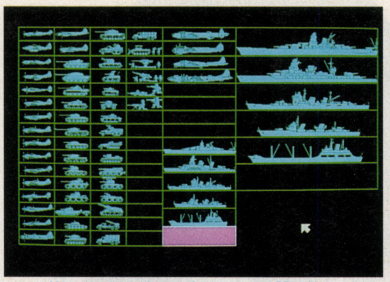
しかしなんといっても一番楽しめるのが、自分で好きな戦場（たとえば、ロシア、バルジ、マレー、朝鮮、アフリカ等の戦場）を作ってゲームをしたり、過去の時代設定のなかに未来の武器を持ちこんでゲームをしたりすることができることだろう。

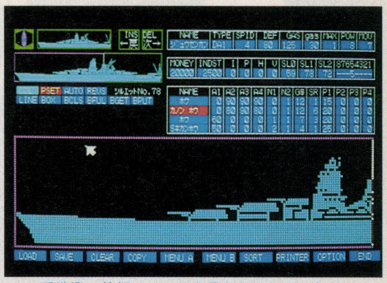
これらのことをすべてかんたんにかなえてくれるのが、このマップ&ユニットエディタなのだ。

どうだい、すごいと思わない？



このモードにすればドットでの改良を加えることができるようになる。


第2次世界大戦時に使用された兵器の数々。これに手を加えれば好きな世界が広がるぞ。



重戦艦の前部！　これを見ただけでどんなに大きいか理解できるだろう。

ファンタジー世界で楽しむシミュレーション

お次は、ファンタジーナイトだ。このゲームは、ファンタジー世界を素材にした戦略級のシミュレーションゲームだ。

木下さんの話によると、ファンタジーナイトは、「大戦略でありながら大戦略でないソフト」を目指したそうだ。

つまり、大戦略は現代戦を扱ったゲームであったため、プレイヤーにたいへん殺伐としたイメージを与えるゲームになってしまった。それに対する一つの回答として、大戦略のシステムを生かしながら、ファンタジー（幻想）の世界を楽しめるシミュレーションゲームにしたというのだ。

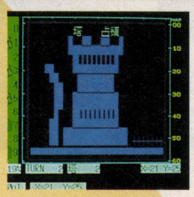
ファンタジーナイトの基本システムは、大戦略シリーズの第2弾パワーアップセットを使っている。なぜ大戦略Ⅱでなく、パワーアップセットかというと、大戦略Ⅱはユニットに爆撃機やヘリ・空母等を入れてしまったため、ファンタジーゲームにするには少々難点があったそうなのだ。

一方、パワーアップセットは、大戦略よりもコンピュータが強くなり、コンピュータの国ごとの戦略の差が明確で、ゲームのスピードが速くなっている。これらのことから、パワーアップセットが選ばれたそうなのだ。

さて、その内容だが、ファンタジーナイトの世界は、魔法が世界を動かしていた時代だった。各地には、自分が一番の魔法使いだと思っている大魔法使いが割拠していた。おたがい他の魔法使いが邪魔でしようがなく思っていたが、自分が戦いに出ると世界の破滅を招くようなとんでもないことになってしまう。そこで、魔法を使っていろいろなモンスターを呼び出し、代理戦争をさせることにしたのだ。

つまりプレイヤーは、ある領国に住む大魔法使いになり、他国の魔法使いを攻めるわけである。ちなみに、プレイヤーの人数は、大

ファンタジーの世界でうごめくモンスターたち。うまく使って勝ち抜くぞ。


塔を占領することによって、魔力がアップするのだ。

各々のキャラクター性を出すため強い、弱いの差がつけてある。

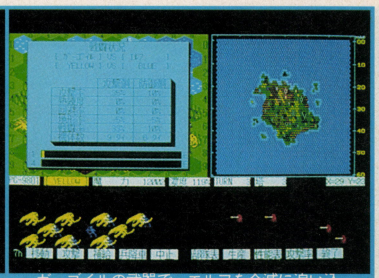
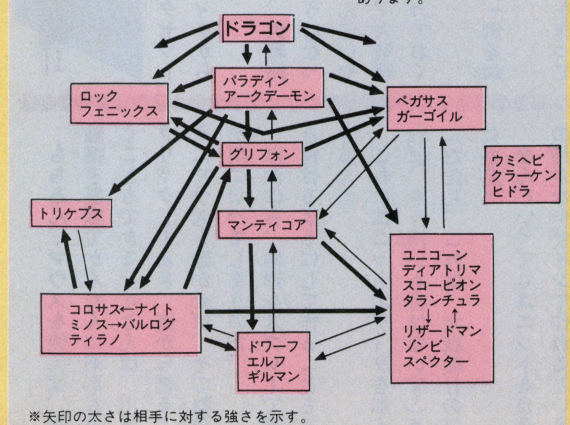

ガーゴイルの武器で、エルフを全滅に追い込んだぞ。

図1.　モンスターの相互関係　開発中につき変更の可能性があります。



※矢印の太さは相手に対する強さを示す。

緊急レポート

表1　モンスターと武器	
S－ドラゴン	ヒノタマ
ナイト	ヤリ
バルログ	ユミ
グリフォン	ヒノタマ
ロック	NOT
フェニックス	ヒノタマ
マンティコア	イシ
ペガサス	NOT
ガーゴイル	ユミ
コロサス	イワ
ミノタウロス	オノ
ティラノ	NOT
トリケプス	NOT
ユニコーン	NOT
ディマトリマ	NOT
スコーピオン	ユミ
タランチュラ	NOT
ドワーフ	オノ
エルフ	ユミ
ギルマン	NOT
クラーケン	NOT
ウミヘビ	NOT
ヒドラ	ヒノタマ
リザードマン	NOT
スペクター	サケビ
ゾンビ	NOT
パラディン	ヤリ
アークデーモン	ヒノタマ
M－ドラゴン	ホノオ
L－ドラゴン	ホノオ

※変更の可能性あり

戦略と同じく4人までプレイ可能だ。

プレイヤーは、西洋風、日本風、中国風、アラビア風の4種類の城から1つを選び、モンスターの種類・数などを配分し、敵の城を攻め落とすわけである。敵国への侵入はヘックス上を進んで行くわけだが、このヘックスも完成版ではファンタジー風に不定形な六角形になるそうだ。

アラビアンナイトを思わせる城。どんな魔法使いが城主なんだろうか。

カオスの陣営には、やっぱりアンデッドモンスターがいるんだなぁ。

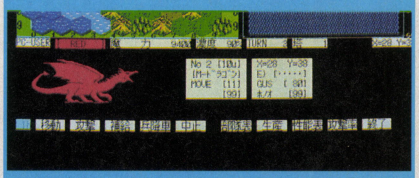
勝利条件は、もちろん他の3国の城を落とせばいいのだが、今回は、街でなく塔を占領していくと、自分の魔力が増えていくようになっている。ファンタジーゲームなので、もちろん飛行場などがないのはいうまでもないことだ。

部隊の召還は、大戦略の場合、景気の変動という形で表現されていたが、ここでは魔法の濃度によって部隊ごとの魔法の消費量が違ってくる。

部隊は、10単位を1ユニットとして編成され、各々のユニットに、ロー、カオス、ニュートラルの3種類の属性や、移動などの制限がつくようになっている。

RPGでおなじみのキャラクターが繰り広げる戦闘は、肉弾戦あり、飛び道具による戦いあり、となかなか楽しいものになっている。

これが、目玉のL－ドラゴンだ。ぜひほかのキャラと大きさを見比べてほしい。



M－ドラゴンは、ややL－ドラゴンに比べて線が細いな。

S－ドラゴン、どんどん戦ってM、Lと成長させるぞ。

おまけに、それぞれのキャラクターにふさわしい武器（たとえば叫びとか岩など）が登場するので、RPGやファンタジーゲームをやっている人には「なるほど」と思わせる仕上がりになっているぞ。

そうそう、いい忘れるところだったが、このゲームにはいろいろなモンスターが登場するが、なかでもドラゴンには特殊な性格付けがしてあるのだ。つまり、ゲームの進行に合わせて、ドラゴンが3段階に成長するようになっているのだ。L－ドラゴンがもっとも強く、続いてM－ドラゴン、S－ドラゴンの順である。このドラゴンが、ゲームをいかに盛り上げていくかは実際にプレイするなかで体験してほしい。

最後にこのゲームを説明してくれた企画の宮迫さんの話によると、このゲームはコンピュータの強さを売り物にしていないそうだ。なぜなら、コンピュータが強いのは当たり前だからとか。コンピュータが弱いのも困るが、こういってもらうとなにやら期待できそうではないか。

新しいRPGの可能性を予感させるティル・ナ・ノーグ

さて、システムソフトの新作第3弾のティル・ナ・ノーグは、新しいRPGの方向性を示す傑作になるのではないかと私は思っている。なぜすごいかというと、これまでのRPGは一度解いたら終わりだったが、このゲームは何度でも楽しめるようになっているからだ。

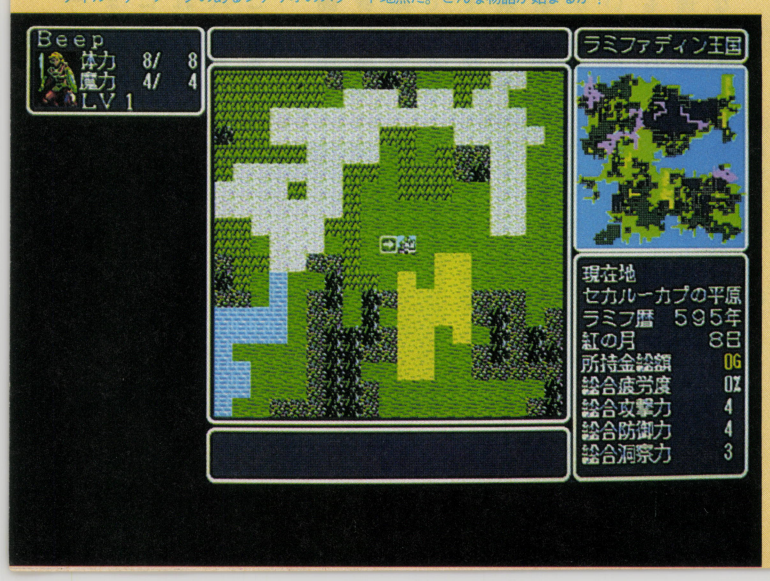
つまり、ティル・ナ・ノーグとはコンピュータがさまざまなデータを組み合わせ、シナリオを作ってくれるゲームだからだ。シナリオメーキングには15分ぐらいかかるそうだが、それが終わると、冒険する大陸のかたち、大陸にある王国の名前、プレイヤーの出発地点、その国にある月の色等のあらゆるデータが変えられ、ゲームが始まるのだ。

ティル・ナ・ノーグとは、ケルト神話（ケルト神話については、BEEP8月号のRPG幻想事典を参照のこと）に出てくる常若の国のことだ。プレイヤーは、この世界の中をダーナ神族の末裔（自

熱心にゲームについて説明していただき多謝、多謝。

これだけのデータがひとりひとりのキャラに詰まっているんだ。

ティル・ナ・ノーグのあるシナリオのスタート地点だ。どんな物語が始まるか？



分の好きな名前が付けられる。ただし、プレイヤーキャラクターは男性のみ）となり、ゲームを進めていくわけである。

このゲームでは、5人までパーティーを組むことができるが、ゲーム中に強い人がいたら、いままでパーティーを組んでいた人と別れ、仲間にすることもできるのだ。

仲間になる人々（？）は100人ぐらいいるが、種族、性別さまざまなかから5人しか選べない。そのなかにはレプリコーンやクラリコーンといったケルト神話でおなじみの種族も登場するぞ。また、敵も200種類以上登場するそうだ。

これらの仲間や敵は、シナリオによって出てくる種類が変わるので、全部の敵、味方を知るまではやめられそうもない。

パーティーメーキングのおもしろさもさることながら、戦闘のシステムもかなり練りこまれているようだ。

普通は、プレイヤーが「戦うか、逃げるか」「誰を攻撃するか、守るか」「どの武器を使うか」を決めるが、それをキャラクター（コンピュータ）任せにするモードもあるのだ。キャラクター任せにするモードは、キャラクターが状況を判断して、戦うか、逃げるかを決めるようになっている。

このほかにも、1対1で戦うように目標を指示したり、1匹の敵をみんなで袋叩きにするようにしたり、フォーメーション（隊形）を選ぶこともできるようになっているんだ。

戦闘中に自分だけ逃げて仲間を置き去りにすると、後でうまく逃げおおせた仲間が追っかけてきたりすることもあれば、逆に敵がこちらを追っかけてくることもある。

また、敵のいる場所はほぼ決まっているので、一度敵と遭遇した場所は避けて進まなければならない（ほかの場所に移動している場合もあるが）。これが、迷路の中だったりすると、八方塞がりになって動けなくなることもあるが……。

こういった優れた戦闘システムのなかでもとくに私自身が評価したいのは、はじめての敵の能力がわからないようになっている点だ。

私は、このシステムこそRPGの戦闘をもっともよく表現していると思うのだ。少しずつ新しい敵と戦っていくなかで、敵がわかっていくというのが経験というものだろう。戦って経験値をもらうばかりでなく、勝って敵を理解することがRPGの精神ではないだろうか。

もちろん、敵の強さがわからないというのは不安だが、逆にゲームの緊張感を高める効果があるのはいうまでもないだろう。

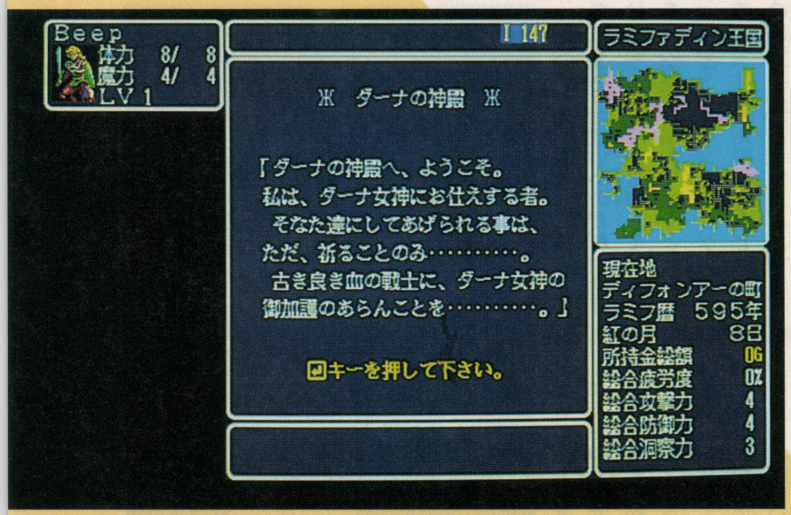
そうそう、このゲームにおける、魔法のおもしろさにも触れておかなければならないだろう。このゲームでは、魔法の多くがスクロール（巻物）に書き記されている。スクロールは神殿に解かれないと開かないようになっているので、これを開いていくのもこのゲームのおもしろみの一つとなっているのだ。

このほかにも、ティル・ナ・ノーグのおもしろさは数々あるが、今回はページも少ないのでこの程度の紹介でとどめておこう。いずれ、徹底的に紹介するつもりなのでぜひ期待して待っていてほしい。

なお、このゲームで育てたキャラクターはとっておいたほうがいいことがあるかもしれないよ。いやー、本当にすごいゲームが出ることになっちゃった。ワクワクしてしまうね。

敵と遭遇したときに、どのような反応をするか選ぶことができるのだ。

いろいろなコマンドでゲームをよりRPGに近づけることができるぞ。



ダーナ神殿は、何をキャラクターに伝えてくれるのだろうか？

ダンジョンは、こんな感じで少しずつマップがのびていくぞ。

このモードでどの敵を攻撃するか、選ぶことができるんだ。

封印されたスクロールに眠っているものは何？　その答えは神殿に……。

移動時の隊形を組むことで、オトリや人身御供（ひとみごくう）ができるようになっている。

芋吉が持っているのは解毒の呪文だ。まだまだたくさん魔法はあるぞ。

PCエンジンを追え!!

特集1

長い間安泰を保っていたTVゲーム界をゆるがすようにPCエンジンが登場した。いったい、その能力はどの程度のものなのか？　ソフトはおもしろいのか？　将来性はどうなのか？　その実態をつかむため、BEEP取材班が飛んだ。

イラスト／I. MIZOGUCHI

これがウワサの超弩級キャラだ！

THE功夫

キャラのデカさは、なんと画面の½!!

PCエンジン・ソフトレポートのトップバッターは"THE功夫"。画面の½もあるキャラクターが平気な顔(?)して動くんだぜ！

●ハドソン(予価4,500円) ©HUDSON SOFT
●10月30日発売予定 写真はすべて開発中のものです。
● by TAKE ON!

●奥義を駆使し、暗黒大帝を倒せ！

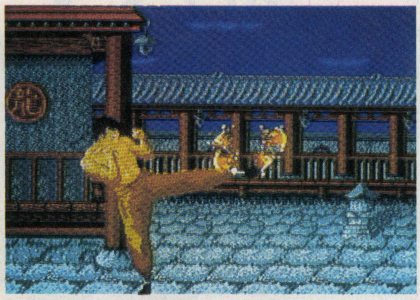
AVGやRPGもいいけど、スカッとしたかったらやっぱりアクションゲームに決まり！ というわけで、カンフーバリバリのゲーム"THE功夫"を紹介しよう。

ストーリーはというと、邪悪な暗黒大帝が中国功夫最大の城"洛陽閣"を乗っとってしまった。プレイヤーの"王"は悪を倒すために単身洛陽閣へむかう……。というもの。

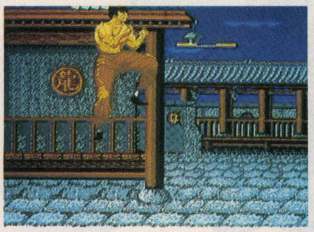
THE功夫は"スパルタンX"のような感じの横スクロールカンフーアクションだ。全部で4ステージで構成され、各ステージは障害物や敵が襲ってくるノーマル面と、スクロールしないボス対決面、それから各ステージの最後にあるボーナス面の3タイプの画面で構成されているわけ。各ステージには3人のボスが登場するから合計12人の強敵と戦わなければならないんだ。

道中もいろんな障害物やネズミ男のような戦闘員たちが襲ってくるので、カンをつかむまではケッコウ大変だし、ボスも連射連射で倒せるようなヤワな相手じゃない。これはちょっと歯ごたえがあるよ。

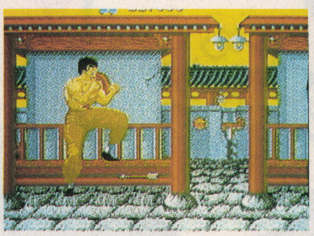
PCエンジン初の対応ソフトということで、読者の期待を一身に集めている(だろう?) THE功夫。今回はボスを中心に紹介するからデカキャラの魅力を存分に味わってちょーだい！



大皿をキックで割る瞬間！ かっこいいね。



ヌンチャク。ひろって武器にしたいなぁ。



矢が飛んできた。ささるとリアルなんだけど。

これが王の技だよ

マイキャラ王はチラつきもなくよく動くんだけど、ジャンプがちょっとぎごちなく感じるのは、普通の人間なみのジャンプしかできないからだと思う。

飛びげり

飛びげりを当てるのはちょっとテクがいるぞ。練習しよう。

下段突き

ひざまずくポーズもかっこいいね。敵のどてっ腹に一発かましちゃえ！

ななめげり

これは強力！ でもキーのタイミングがムズイんだ。

正面げり

何だか倒れているようにも見えなくない……。

正面突き

左足がよくできてるね。なかなか力が入ってんじゃん。

ステージ1

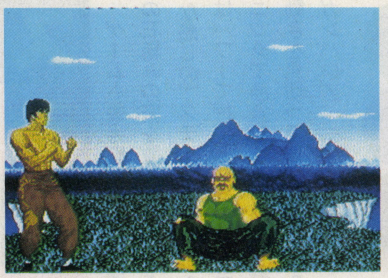
ステージーは海辺のガケップチみたいなところが舞台だ。初めのステージのくせにひどくむずかしい。ノーマル面も慣れないと石とか棍棒に連続で当たってしまい、ボスまで行きつけないこともあると思う。まずは基本操作に慣れることですね、ハイ。

陳大家

最初の敵、陳大家だ。ツッパリ攻撃が得意なんだけど、別にスモウをするわけではないぞ（ファミコンネタ……）。

ボクはこれを見て〝赤星昇一郎か？〟と叫んでしまった。

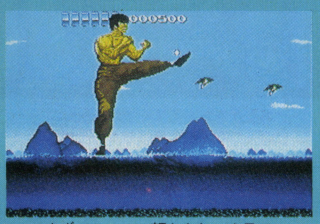
ステージ1のノーマル面。青いお空がきれいだ。



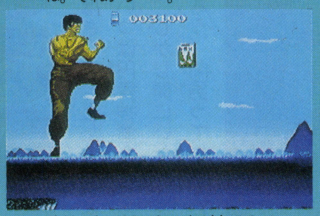
すわりこんでしまった陳。ションベンちびんなよ！

超リアルな表現だね！

この〝THE功夫〟のウリは画面1/2をしめるデカキャラ。もう一つのウリは、キャラクターのダメージがキズやアザで表現されることだ。むしろ、ダメージメーターをなくしてこれだけでダメージを表現したほうがおもしろかったなあ。



まず、こいつの顔をよおーく見てね。それから……。



次はこれ。ほーら、血が出てるでしょ。

郭遠良

陳大家と同じカッコウなのでちょっとがっかりしてしまう。こいつは超怪力の持ち主だけどスピードが遅いんだ。

〝変身してはイカン！〟といっているところ（なワケないか）。

♬夕やけ小やけで日がくれて～♬毒蛾の攻撃だよ。

足をけられちゃった！　イテテテテ……。

ステージ2

ボーナスステージをはさんでステージ2に突入だ。ステージーと変わって何だか屋敷のような通路を通っていくんだ。ノーマル面では、大皿とかヌンチャク、扇なんかが飛んできて困っちゃう。それにここは女のボスがいて…強い！

娘娘

ニャンニャン。というわけで女のボスなんだぜ！　円舞拳の使い手で、くるくるまわりながら円周げりをキメてくるぞ。

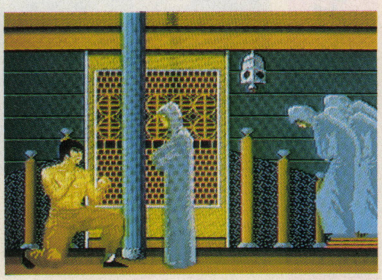
この手を見ると〝スリラー〟を思い出してしまうなあ……。

星観

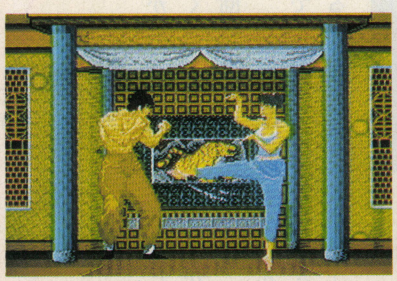
名前から想像すると、こいつは天体観測でもするのか？　また同タイプだけど、こいつは頭突きをしてくるぞ。

〝赤星3人衆〟の最後。クローンなのか兄弟なのか……ハテ。

必殺の頭突きが決まった！　ウッ、ゲホゲホッ、オエー。



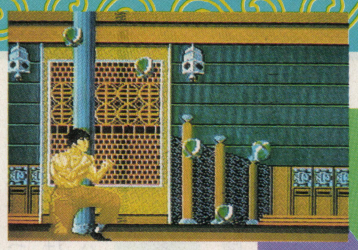
戦闘員なんだけど、自分から攻撃をしてはこない。何なんだ！



写真だとわからないけど、ものすごい速さで回転してるんだ。

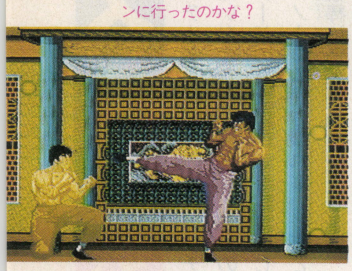
呉遠龍

このステージは、女ばかりかなあ？　と思ったらヤローの登場だ。こいつは足技が得意だから、連続げりにやられないように!!

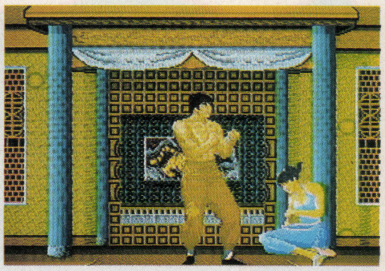


出たっ！　ブラック王。生き別れの兄さんとかではないらしい。

戦闘毬の攻撃だ。バウンドしながら襲ってくるぞ。



なかなか健康的なハダの色だね。日焼けサロンに行ったのかな？



おなかをおさえてくずれたから、○○○なのかと思っちゃったぜ。

揚清華

呉をはさんで、またも女の登場だ。こいつは円舞神拳を使う強敵なんだ。しかし間にいた呉は何者なんだろう。間男ってやつかな？

後ろを向いてごあいさつ。背中のヒモが色っぽいぞ！

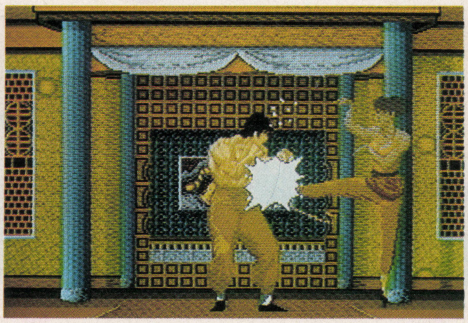
李欧扇

なんとなくジャッキー・チェンを思わせるキャラクターだ。南拳の使い手で、重いけりと速い突きが特徴だよ。

何というか……やっぱりジャッキー・チェンがモデルでしょ？

ステージ3

ゲームも後半戦に入った。道場の石組みの庭を進んでいく（ような感じの）ステージ3。このへんはパワーで押すというよりもテクニックで勝負してくるので、敵の動きを見切ってビシビシいこう。ガンバレ！



見とれていると手痛いしっぺ返しをくらってしまうぞ！　ぐふっ。

かまえもかっこいいけど、服のシワもリアルだ。

このガニ股があなどれないんだ。どうやって攻撃してくるんだ？

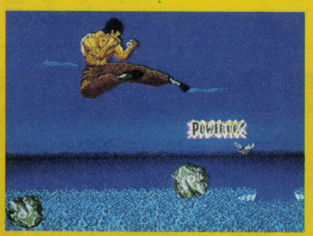
パワーアップはウーロン茶?

ボスの攻撃も激しいけど、ノーマル面での敵の攻撃もバカにはできない。石や毒蛾なんかにやられる前に体力を回復したい。さて、どうしようか……。

と思ったらなんだか紙パックが飛んできたので、これをたたくと、あら不思議！　パワーが回復してしまったではないの。

ちなみに紙パック以外の飛んでくる敵でもパワーアップできるのがあるからガンガン倒そう。

きたきたきた！　こいつでパワー回復だぜ！



ウーロン茶以外でも、パワーアップできるので、チャレンジしてくれ。

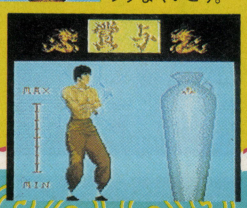
賞与（ボーメイ）タイミングが命だ！

各ステージをクリアするとボーナスステージがあるんだ。ボーナスステージのときだけ、王は武器を使うことができるんだ。ヌンチャクを使って目の前のツボをどれだけハデに壊せるか……。

力の強弱は動くゲージにタイミングを合わせればいい。ゲージが一番上にきたときにヌンチャクを振れば大当たり！　でも一番下だとみんなの人気者になってしまうぞ。

やったぜ！　最大パワーだ。ツボがもったいないなぁ……。

テケテケテケテケ……ルーレットみたい。タイミングよくいこう。



ジーン……。これで肩のこりがとれたぜ……とやせがまん。

でも王の足って何だか小さく見える。テンソクかな?

洪小良

呉に続いて主人公の同タイプ2号だ。こいつは黒豹拳を使う身のこなしの軽いやつだよ。でもなんでこんなにイログロなのかな?

何だか黒いほうがカッコいいな。ブルース・リーみたい。

両方同時攻撃だったけど、やられたのはこっちだけ。

清沙羅

こいつもいわゆるジャッキー・チェンタイプだ。得意技は必殺3本突きでものすごい破壊力だけど、あせりは禁モツだよ。

バッキンバッキン、とやってるワケではない。

ステージ4

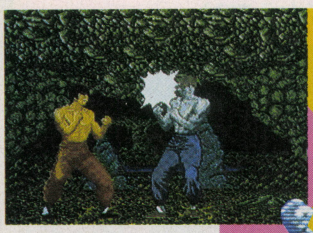
一瞬のスキをぬってパンチを打ちこもう。楽ずるよりなんとかだ。

はるばる来たぜ洛陽閣……と思いきや、最後は洞窟だったりする。当然ここに住んでるのは地底人で、暗黒大帝というのはテレスドンのことだった……。以上全部ウソ。

ここの見せ場は暗黒大帝たる星厳呉の酔拳のようなヨッパライ攻撃につきるだろう。

飲烏龍

さすがにステージ4ともなると敵も一流といえる強さだ。こいつの使う拳は白蓮紅拳っていうんだけど、やはりイログロだなあ。



パンチがさくれつして、拳を引いたところなわけだ。

何だかゾンビのような色だなあ。ウーロン茶の飲みすぎ?

クリティカルヒット! この後敵はヘタヘタとすわりこんだ。

沙羅李曼

金髪のジャッキー・チェンだ。北斗の拳のシンみたいなやつで、やはり突き技で攻撃してくるんだ。あと一息! ふう。

名前がいいでしょ。サラリーマンだってさ。ハハハ……。

ナンバー2だけあって実力もたしかなもの? でもない……。

タイミングよくパンチを決めてやれ!

星厳呉

〝オマエを倒すのなんか酒を飲みながらで十分さ〟とウイウイゲップ攻撃をしかけてくる。あやしい動きにまどわされるな!

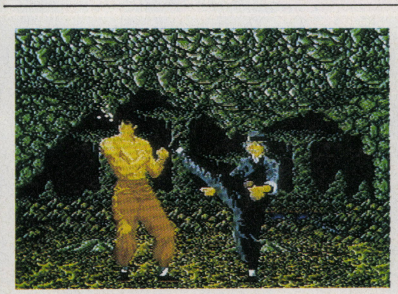
いきなり大きな岩がころがってきたぞ! 押しもどせ!

どう見てもただのヨッパライのおっさんだけど……強いぞ!

ゴクッゴクッ、ウイ〜ッ。ちどり足がオシャレ。

こっちも負けずに連続パンチだ。決まったぜ。

エンディングのーカット。サヨナラ、GOOD BY!!



それに足もよく上がるし……ゲホッ。

うわっ鼻を突つかれちゃった。イテテテ……。

タイミングをはずされっぱなしのギャグ・アクション

カトちゃんケンちゃん

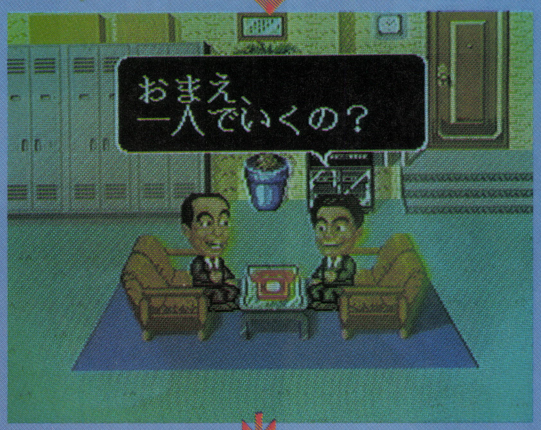
TVでお馴染みのカトちゃんとケンちゃんが、足を引っ張り合いながら事件を追って四苦八苦。トリッキーな動きがならでは。

●ハドソン(価格未定) ●12月4日予定 ●by TAKE ON.

どうしました？

え、さらわれた？

はい、すぐ助けにいきます。



ずるいんでない？

おれ、へそまげちゃうよ

吹き出しで構成されるストーリーのデモンストレーション。これはケンちゃんを選んだ場合で、カトちゃんの場合は立場が逆になる。

豪華なタイトル。カトちゃんとケンちゃん、すきなほうをえらんでスタートだ。

2人はじつは敵同士なのだった

ご存知のとおり、〝カトちゃんケンちゃん〟はTV放映中の人気番組だ。今では首都圏では裏番組の〝オレたちひょうきん族〟をしのぐ人気なのだ（直接関係ないことだが〝ひょうきん族〟は任天堂が提供していたりする。うーむ）。

スイッチ・オン！と同時に壮大なイメージ(?)のBGMが流れて豪華なタイトル画面の登場だ。ここでキャラクター選択となるのでカトちゃんとケンちゃんのどちらかを選ぼう。といっても、あの〝スーマリ2〟みたいに選んだキャラで違うゲームが楽しめるというわけじゃない。ちょっと残念!?

ゲームはTVのほうと同様、カトちゃん&ケンちゃんの事務所に調査依頼の電話がかかってくるところから始まる。電話を受け取るのはプレイヤーが選んだほうで、よせばいいのに相棒を出し抜いて一人で手柄をモノにしようとするわけだ。そのおかげで、前途は多難、何しろ相棒がスキあらば……と邪魔をするんだから！　じつはゲーム上では、ちっとも仲間じゃないんだよね。

さて、肝心の内容は、あの○険島をほうふつさせるアクションゲームだ。右へ右へと進んでいけば面クリだけど、当然とちゅうにはいろんな敵が襲ってくるぞ。デッカイう○こを落としていく鳥や犬、ステージによってそれらは雷だったり、ラッコだったり……とにかくヒョーキンな敵ばかりだ。

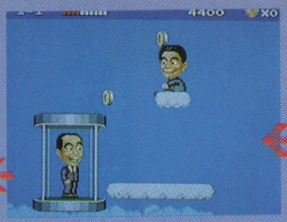
で、こっちの武器はというと、じつは何もない。キックと踏みつけだけだから、たいした敵じゃなくても結構つらい。そのうえバイタリティ制なので、モタモタしてるとすぐに干上がってしまうんだ。キャラの表情はリアルで楽しいけど、高度なテクが要求されるハイブロウなゲームだ。

ステージは全部で6つ、それぞれ4シーンからなっていてかなり長丁場、つまり長〜いおつきあいができるゲームという感じ。各シーンへはエレベーター(?)に乗って移動するんだけど、よくよく気をつけないと勢い余って……というケースにハマリそう。そしてステージの最後、ボスキャラを倒せばめでたくクリア、ラストでいよいよ電話の主にご対面！

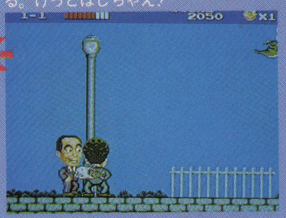
じつは開発中のバージョンで遊んだため、後半のステージにはまだ敵キャラも入ってなかったんだけど、それでもかなり難しいっ！　加えて面構成が〝スーマリ2〟に似ていたりするもんだから、ついつい〝裏ワザ〟〝裏ステージ〟の心配なんかもしちゃったりして、なかなか気をもませるんだ、これがさっ！

手当たり次第蹴飛ばせばトンデモナーイ!の続出

⬇空中のブロックをこわしたら中からコインが……。もろスー○リ。



⬆おおっと! これはボーナスステージかあ?

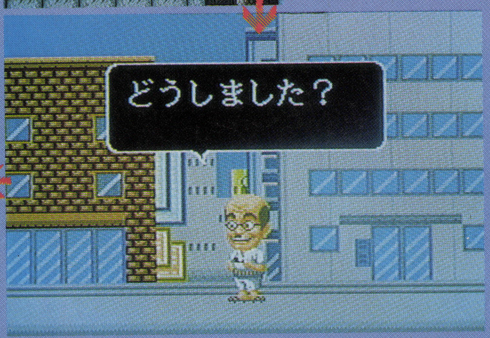


⬇カトちゃんが立ち小便をしている。けっとばしちゃえ!

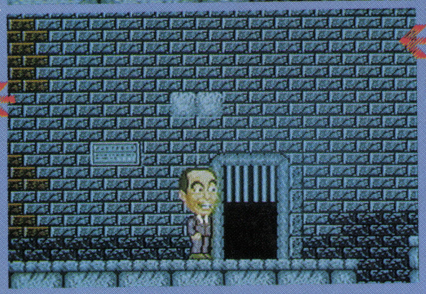
⬅⬆ケンちゃん、いきなりゴミ箱からアキ缶攻撃! うまくやるとアキ缶を連続ジャンプでけり続ける(↙)…(↘)ことができる。

⬇地下面。ブレーキングをするときの表情が楽しいね。

⬅な、なんだこいつは。びっくりしちゃうなあもう。



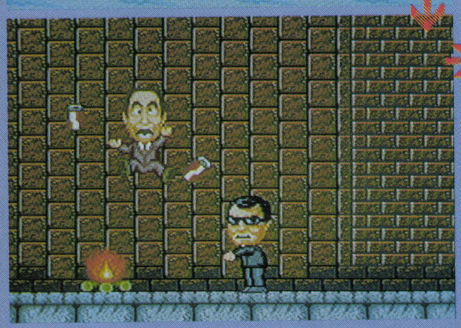
⬆山の上にのぼっているわけじゃなくても無限増殖はなし。ジャンプしてるんだよ。



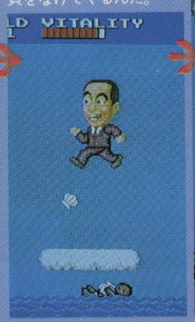
⬅扉をけって開いたら入っちゃおう。中にはなにが……?

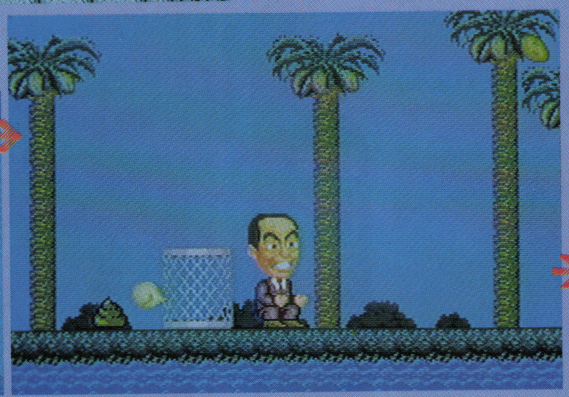
⬇しゃがむとオナラをするぞ。これがシャレだったりするんだな。

⬆やっぱりカトちゃんはこのかっこうが似合ってるね!



⬇凶悪なラッコの攻撃。貝をなげてくるんだ。

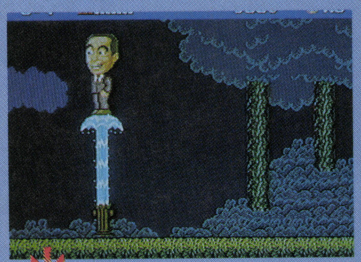


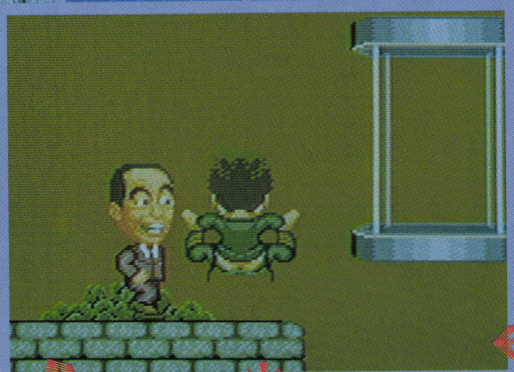


⬇空中面だ。ジャンプの連続で突破するのだ。

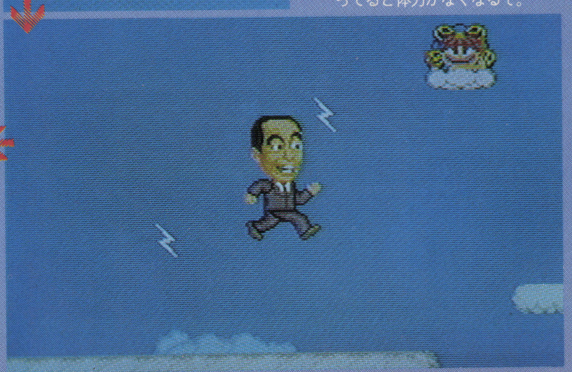
⬅おや? 下に行けだって? 勝手なことゆうなってーの。

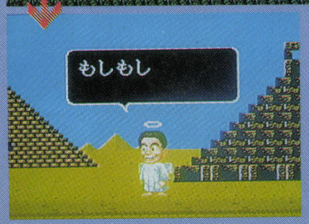
⬆たき火とアキカンの同時攻撃。この黒メガネはすわ親治か?





⬇雷の攻撃だ。タイミングをはかってると体力がなくなるぞ。





⬆消火栓をこわして噴水にのると上に行くことができるんだ。

⬆カトちゃん! 公衆の面前で何やってるのっ!

⬅フキダシ内のメッセージは変わると思うんだけど……。

⬆ピラミッドだ。まさかピタゴラスの謎じゃないよね……。

大人気間違いなし！RPGの傑作が登場だ

邪聖剣ネクロマンサー

ゾクッ！と光るホラーのセンスにリアルな敵キャラが100種類以上、ダンジョンも数知れず……盛りだくさんのまじめなゲーム。

●ハドソン（価格未定）●11月13日予定●by TAKE ON！

本格的ホラーに乞う、ご期待！

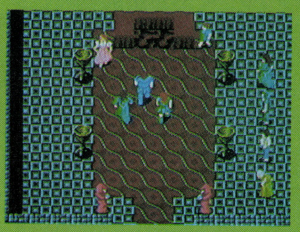
テレホビーの最先端は、やっぱりRPGだね。〝ネクロ〟もひと目で「これは売れセンだ！」と感じさせるゲームだったぞ！

まず、キャラがリアル。〝ドラクエ〟で定着したあの四角形キャラでなく、人の形をしている！ そして戦闘モードでは、ツヤのあるモンスター（これが100種以上ある）が不気味に動く！ キャラが立体的なので、紙芝居のような平面的なヤツにウンザリしていた御人にはぜひ拝んでほしい。

じつは取材時にはまだストーリーもできていない状態だったんだけど、最高3人のパーティーで広大なマップを冒険できる、バリバリのホラーであること間違いなし！恐怖におののく日は近い!?

街の中では情報や仲間を募る

ウインドー表示は例のごとしだけど、背景や人物がリアルだ。



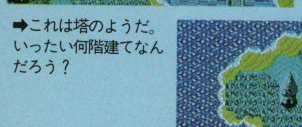
ここはどこかの城の中だ。横にいる人の中からキャラクターをえらべるようだ。

ショップ

町の中でいろいろ用をたそう。店の人の顔が出てくるとほっとしてしまうね。きっと人相の悪いやつも出てくるんだろうなあ。

キレイなうえに超広いマップ！

⬆マップ画面だ。この雰囲気はプレイ○ッドに似ているね。

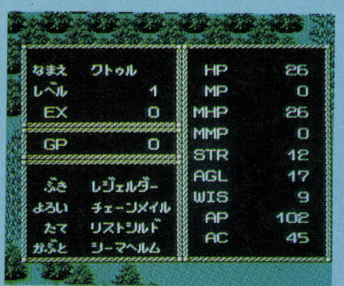


⬅右下に見えるのはお城みたいだ。なかなか頑丈そうだ。

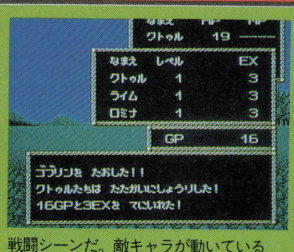
➡これは塔のようだ。いったい何階建てなんだろう？

⬅地下のマップ。最初は視界が限られているけど、何かの操作で全面見られるようになる（ようだ）。

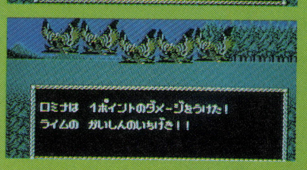
おなじみの使い慣れたマルチウインドー



敵キャラはなんと100種以上！

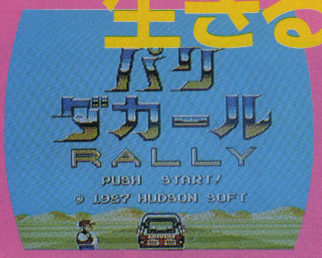


戦闘シーンだ。敵キャラが動いているのがブキミだね。もちろん集団戦もアリだよ。またバラバラに逃げ出すこともできる。



メンテナンスの妙が生きる全22コースに挑戦

シミュレーション部分の画面。メンテナンスをするらしい。取材の時点では全然できてなかった。



ビクトリーラン(仮称)

海辺、砂漠、草原……そこを駆け抜ける車の群れ。ギヤ選択は? コーナリングは? 世界一苛酷なカーレースが、今始まった!

●ハドソン(予・4,500円)●11月予定●by TAKE ON.!

チェック・ポイント21!!の苛酷さ

ビデオゲーム、テレホビーに関係なく今カーレースゲームは大人気だ。ファミコンとセガはハイウエイスターとアウトランで火花を散らしているし、ゲーセンではアウトラン、WECル・マン24に続いてタイトーからも体感カーレースゲームが出るという話。

この流行の波にのってPCエンジンでもカーレースをやってしまおうというのがこの〝ビクトリーラン—栄光の—3000キロ—〟だ(パリ・ダカールラリーから名称変更)。

副題の〝—栄光の—3000キロ—〟からだいたい想像がつくと思うけど、これって単なるレーシングゲーム(グがない)ではない。全部で22もあるコースを走り続ける耐久レースなのだ。早く走ることよりも、車を維持することに重点がおかれているんだ。これは今までのとはちょっと違うよ。

さて、耐久レースといったって、まさか実際に—日中走っているわけにはいかない(ものがハドソンだから、やっぱり—日—時間だろうね)。プレイヤーの人間はくたびれないのだから、車体をどう保たせるか、というところに重点がおかれるわけだ。

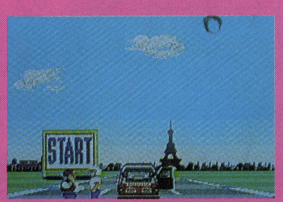
そのへんをこのゲームではどのように表現しているかというと、コースとコースの間に車のメンテナンスを行うシミュレーション部分が入っているのだ。このシミュレーション部分でラリーの展開が大きく変わってくるらしい。

〝らしい〟などと自信のない言い方をするのはなぜかというと、取材した時点ではこの部分が全然できていなかったからなんだ(申し訳ないっ!)。

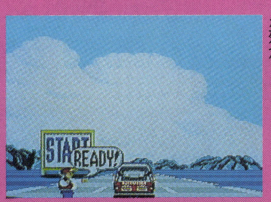
それでは他の部分はどうかというと、まあまあのできだと思う。道路は基本的に3車線で、非常になめらかにアップダウンする。アップダウンしたときの車体もちゃんと傾いてくれる。看板や木などにひっかかることはあまりないので比較的安心して走れるけど、トラックやバイクには注意しよう。

こだわりを感じさせるのはギアの選択だ。4速まであるんだけど、草原や砂漠ではトップには入れられない。なぜかというと穴を掘って進めなくなってしまうんだ……。

シミュレーション部分が完成したら、きっと凝ったゲームになるんじゃないかな?



最後の打ち合わせを終えて、スタートだ。



ごらんのとおりのフキダシ。音声合成ではないのが残念。

アップダウンに関しては申し分ない。前を走っているのはバイクだ。

耐久レースだから夜のシーンもあるぞ。あ—眠い。

草原のシーン。トップに入れるとめり込んでしまうんだ。

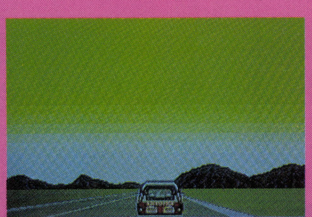
最初にパリの街並みが出てくるだけであとは大自然との戦いが続く。

バシャバシャと水しぶきがあがるけど、ちょっとおとなしい感じ。

坂なんかでは車体がジャンプしてしまうこともあるんだ。

コースの終わりにはお姉さんが飲み物をもってきてくれる。

ドキッ!!とハプニング続出


これが最高速の240km/hだ。スピードより耐久性に重点がおかれているんだ。

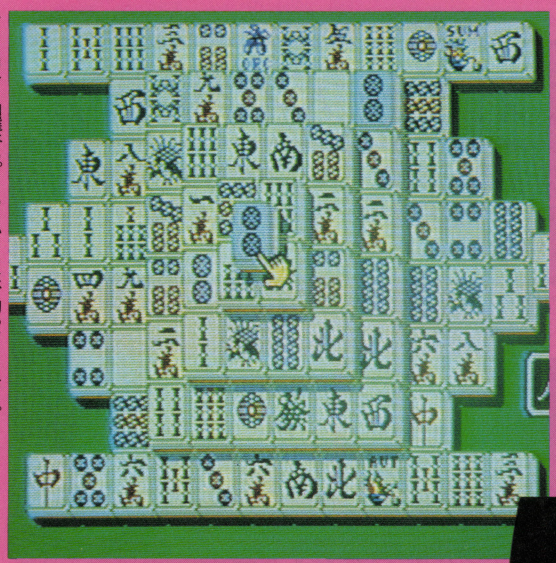
ガーン! 吹っとびかたがキレイすぎる。あとスピンもするよ。

上海

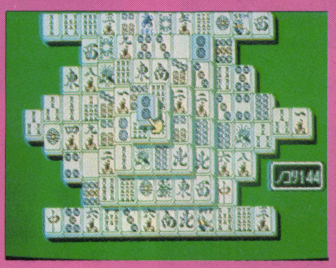
あのハマリソフト上海の移植版！

パソコンではおなじみの上海がPCエンジンに移植される。まさか画面の1/2もあるデカ牌が出てくるのかなあ……。なんちゃって！

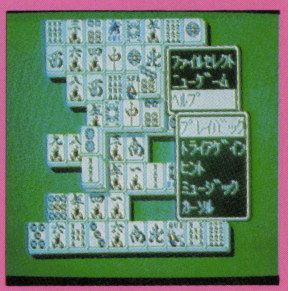
●ハドソン(4,500円)
●10月30日
●by TAKE ON.
©Activision



▶BGMを3曲選べる。うるさいときは、切ってしまおう。



▲アイコンで取る牌を選ぶ。マウスがあれば、もっと楽しいのに…。
▶ウインドーを開けた画面。ヒントも教えてくれるぞ。

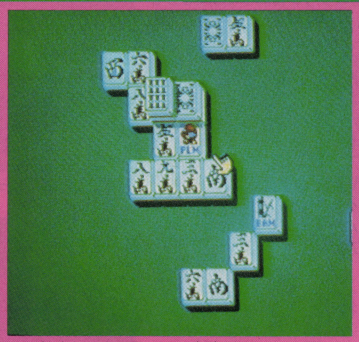


深く静かにハマれ!!

PCエンジンのソフト紹介もこれで5本目だ。アクションゲームが続いたところで次に紹介するソフトは、純粋なシンキングゲームだぞ。

あの上海が、PCエンジン用のソフトで出るというわけ。〝あの〟といってもFCやセガユーザーにはあまり縁がないゲーム（FC版はサン電子から移植版が出るはずだけど……どうしたんだろう）だね。だから、ひととおり説明することにしよう。

上海はマージャン牌を使ったゲームだけど、もちろんマージャンをするわけではないし、またやドンジャラやポンジャンをするわけでもない！　山のように積まれた牌を取っていくゲームで、トランプの一人遊びのような感じだ。



▲これくらいまで取って、失敗するとクヤシイ！

まだ上海をご存じでない方に

では、具体的にルールを説明しちゃおう。ゲームスタートするとマージャン牌144個が5段に積まれた画面が出てくる。

牌の山から同じ牌を見つけて2つずつ取りのぞいていくわけだが、取りのぞける牌は右または左の端に積まれている牌だけなんだ。つまり、左右を他の牌にはさまれていたり、上に他の牌が乗っかっていて部分的に見えている牌は取りのぞけないんだ（花牌と季節牌は同一種類のものなら取りのぞけるんだ。一枚ずつしかないからね）。

このルールにしたがって牌を取りのぞいていき、全部取れたら大成功で面クリなわけ。これがなかなかに難しい！　かんたんにできそうでいて、できないんだよね。

できるか、PC版は？

さらに上海では、このルールをもとに3つのバリエーションが楽しめるんだ。

▲ここまでに何度やりなおしたことか！

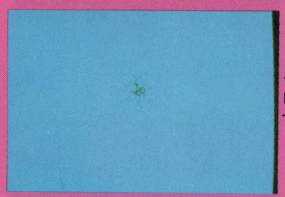
一人用のソリティア（前述のルール）と制限時間つきのトーナメント、それから2人でかわりばんこに取っていくチャレンジの3つが選べるんだ。

それからこのPCエンジン版はBGMが3曲選べる（最近こういうのって多いなぁ）ので、その日の気分で選んで楽しもう。

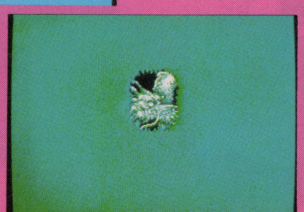
少々残念なのは面クリア時のデモ画面だ。98版だと〝天晴〟という文字と竜が目玉ギョロギョロするデモをやってくれるんだけど、これの場合は竜が頭しかでてこなくって、これはちょっと……と思った。問題はそれくらいだね。

だいたい上海は、移植でおもしろさがそこなわれるようなものじゃないし（置かれた牌を取るだけだから）、その点では安心だ。

この手のゲームって、ひたすら一人でハマって暗くなりがちなんだけど、みんなでワイワイ楽しめたりもする。麻雀を知らない人でも（当然）問題なく遊べるので、ものは試し。ゼヒやってみてね。発売は10月30日の予定だ。



◀面クリアのデモ画面。ビリビリっと穴があいて……。



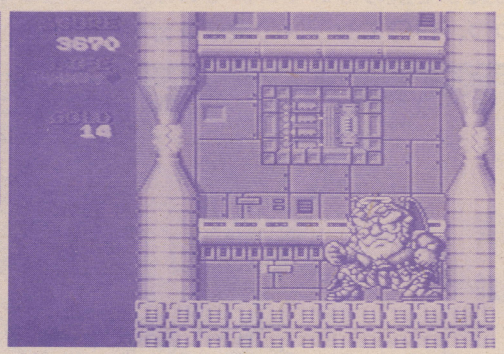
▶ちょこっと竜が出てくるんだよ……。

えっ、これは!?—これだけソックリはサスガかな

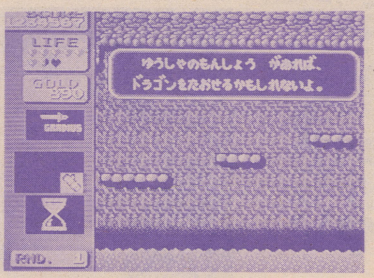
ビックリマンワールド

●ハドソン(予・4,500円)
●10月30日
●by TAKE ON!
©LAD・NAS・東映動画

今や大モテのビックリマンが、目立ちたがり屋の仲間(?)を連れてゲーム界になぐりこみ! RPGのエッセンスも十分だぞ。



➡ほぼ完成に近い画面。
⬆シャーマンカーン……だと思うんだけど、違うかな?



⬅開発中の画面なのでキャラは残念ながら入っていない。だいたいこんな感じになるのだ。

楽しければいーじゃないか!

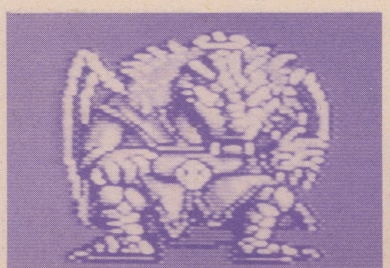
最後に紹介するのは〝ビックリマンワールド〟だ。これが出ると聞いたとき、ボクは〝とうとう出たか!〟と思わず声をあげてしまった。これもスゲー売れ線じゃないかな? なんというか〝妖怪道中記〟(これはナムコだけど)と〝ビックリマンワールド〟でユーザーの両極端を狙っている(ガキとマニア)ような感じがする。

〝ビックリマンワールド〟に出てくるキャラクターっていうのはロッテのビックリマンチョコについているキャラクターだってことは説明の必要もないだろう。昔は消しゴムや、電話の10円投入口とか、リアルなイラストレーションのシールがついたんだけどなあ……ジェネレーションギャップだね。

最近はこのキャラクターがコ○コ○コミックで漫画化されたりして大人気というわけなんだけど、この辺のブームってBEEPの読者層よりやや低い小学生あたりが中心。だからマニュアルどおりの説明をしても逆にマニアックになって、何が何だかわからなくなってしまうような気がするけど、一応ストーリーを紹介しよう。

いつ終わるとも知れない天聖界と天魔界の争いが続いていた時代。聖魔国境近くのあるゾーンに天魔界から舞い降りた始祖ジュラは、多くの悪魔たちを従え、巨大な悪の城、ジュラ城を築きあげてしまった。その日から街にはモンスターがあふれ、人々は恐怖の日々を送っていた……。そこで意を決して立ち上ったヘッドロココは、勇敢にもたった1人で、ジュラ城に向かっていったのだ——。

何だかわからない人がいるかもしれないが、これがビックリマンワールドなのだ。要はヘッドロココを操作して敵を倒し、お金を集めて装備を強化していくという、これだけだとちょっとどっかで見たようなゲームなんだよね。とちゅうの町で他のビックリマンキャラから情報やアイテムを集め、天魔界の侵略をくいとめよう(じつは自分でもよくわかっていない)!



⬆始祖ジュラ。そう、諸悪(しょあく)の根源なのだ。

⬇これぞスーパーゼウス。額(ひたい)の星が輝かしいっ!

今後の新作予定

★妖怪道中記(ナムコ)／12月予定
たろすけ大活躍の妖怪キャラゲーム。乞う、ご期待!!

★ダイナマイトボール(ハドソン)／'88年1月予定
ピンボールの決定版。そのリアルさはPCエンジンゆえ。

★ジャングル王(ハドソン)／'88年1月予定
密林の王者ターザンが猛獣をバッタバッタと倒しまくりっ!

★Rタイプ(ハドソン・©アイレム)／'88年2月予定
ゲーセンの人気シューティングゲームが登場。

★ドラゴンスピリット(ナムコ)／来春予定
自機がドラゴンという変わり種(?)ゲーム。ドラゴンの首が増えてパワーアップだ!

★アミューズ殺人事件(ハドソン)／'88年3月予定

★BIGゴルフ(ハドソン)／同

★BIGベースボール(ハドソン)／同

★BIGサッカー(ハドソン)／同

★5人用ブロックくずし(ハドソン)／同

★マージャン(ハドソン)／同

★スポーツゲーム(ナムコ)／来春予定
(※なお、発売日・タイトルなどは変更される場合があります)
さぁ、続々封切りされるニューゲーム(オリジナルがほとんど!)に、注目だっ!!

買って得か、損か？

PCエンジンの機能を分析する

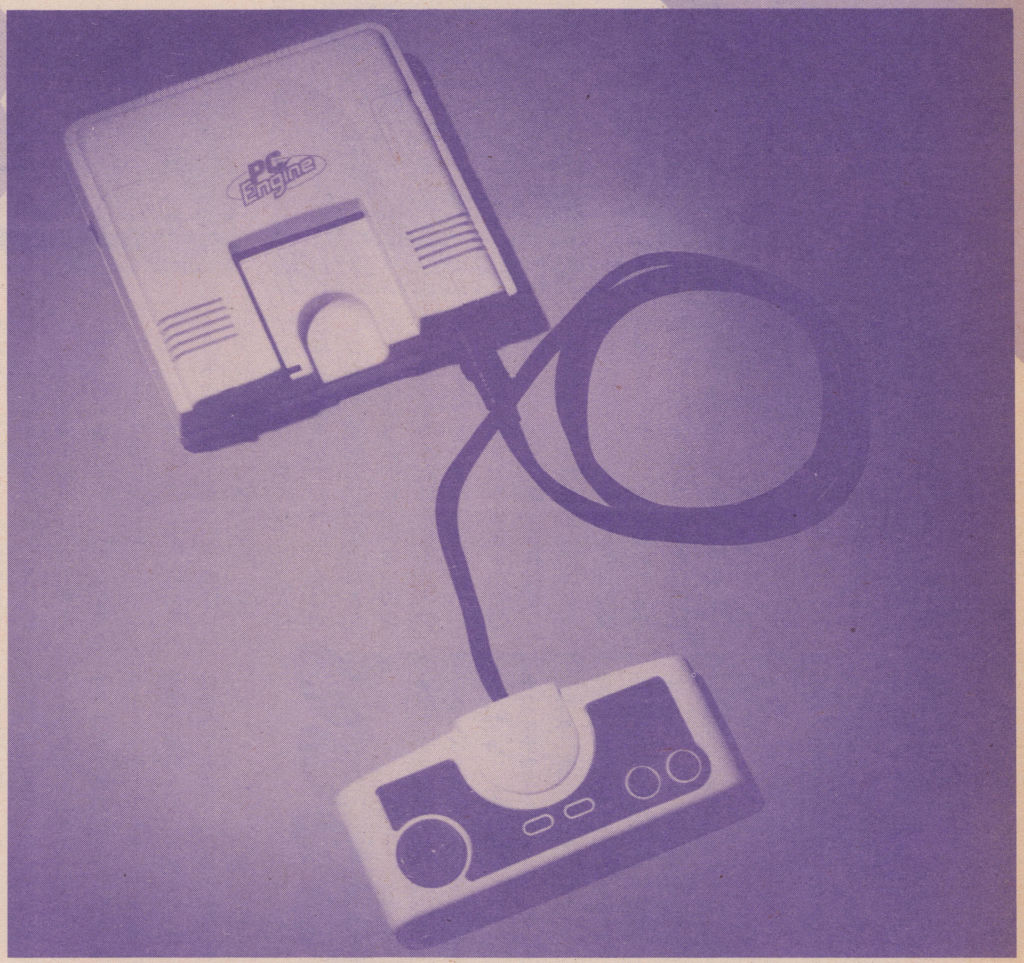
●文／氷水芋吉

PCエンジンは本当に買って損のないマシンなのか？　ファミコンやマークⅢと比較しつつ、PCエンジンの機能を分析してみよう。

買って損のないマシンなのか？

この度、日本電気ホームエレクトロニクスより発表になった〝PCエンジン〟は、現在ある、どのゲーム機――低価格帯の「テレホビーゲーム機」と呼ばれるもの――よりも優れた機能を持ったマシンだ。そのことは、先月号の緊急レポートでも掲載した「THE功夫」などの画面写真を見てもらえばわかることだろう。大きなスプライトに加えて、豊富な色数。もちろん、写真には表れない「動き」や「音」など、どの要素をとってみても、機能的には今までのどのゲーム機をも超えていることは間違いない。

でも、だからといって、「それなら、今すぐ自分のマシンを売り払って、PCエンジンを予約しに行こうか」なんていうのは早計だ。というのも、PCエンジンはまだ発表になったばかりで、その実力は未知数もいいところ。このマシンが、本当にキミの求めているものなのか？　本当に、キミの不満（今持っているマシンに不満があればだけどね）を解消してくれるものなのか？　ということは、仕様だけでは判断できないからだ。



この小さなマシンがゲーム機の勢力図をどう塗りかえるか？

というわけで、このページでは、話題のニューマシン〝PCエンジン〟の機能を紹介しながら、買っても損をしないマシンかどうかをキミたちが正しく価値判断できるように――分析していこうと思う。

仕様を細かく説明しよう

PCエンジンの仕様は、別表に掲げたとおりだ。しかし、これを載せただけではPCエンジンの何が、どのように優れているのかわからないと思うので、この仕様書にそって、細かく説明していくことにしよう。

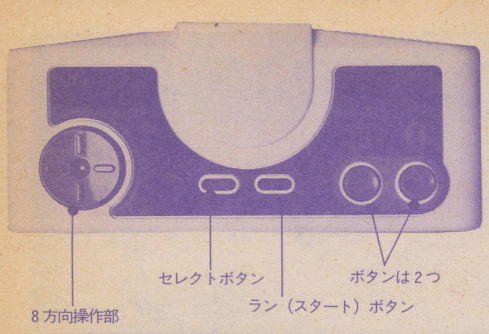
CPU

ゲーム用にマシン語を強化した8ビットのカスタム（専用）マイクロプロセッサで、能力についての詳しいことは公表されていない。しかし、NECは以前から「80系（Z80、8086など）」のCPUを生産していることや、後で述べる「パソコンにつながる」ことなどから考えると、同じく80系をベースにしたCPUだと思われる。

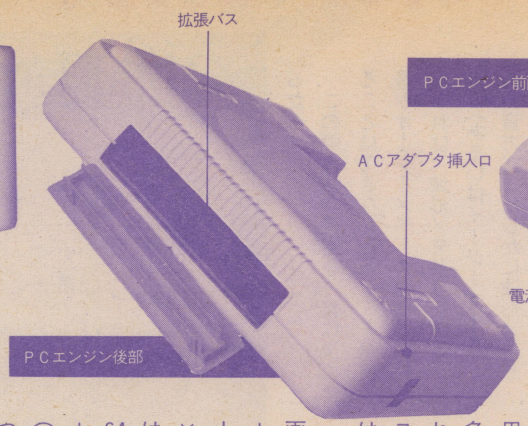
80系の利点としては、昔から広く普及しているので、扱える技術者が多く、しかも開発マシンなどのノウハウの蓄積が大きいことが挙げられる。つまり、たいていのソフトハウスならプログラムが作れる。言いかえれば、いろいろなメーカーの参入が期待できる、というわけだ。

ただしこれは、「80系である」という仮定の下での話であり、もしかしたら間違っているのかもしれ

特集1 PCエンジンを追え!!



パッドは、ファミコンのコントローラーによく似ている。RUN＋SELECTでリセットがかかる。



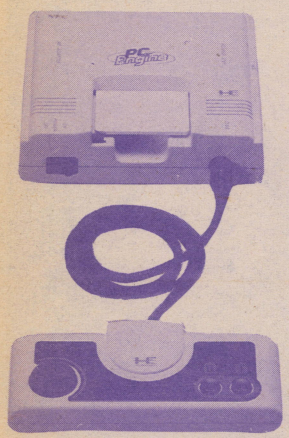
ない。まあ、大きくハズしてはいないだろうけれど……。

表示機能

ゲームマシンでは、CPUより何より、いちばん気になるのが、やはり画面表示のための機能だろう。このために使われているVDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）は、これまたカスタムLSIで、以下のような機能を持っている。

まず、同時に表示できる色数は512色。1つのスプライトに使用できる色数は、512色中の16色だ。これは、画面が美しいとされているマークIII（64色表示。1スプライトに16色）と比較しても、はるかに高い表現力だ。

そしてスプライト。これは、1画面に64個表示可能（マークIIIも1画面に64個）なのだけれど、マークIIIでは1つのスプライトが8×8ドットなのに対して、こちらは16×16ドットを1単位にしての64個。しかも特筆すべきは、この1単位を、横に2つ縦に4つまで（少なくても可）並べたものを1つのスプライトとして扱えるということだ。「THE 功夫」のような大キャラが可能になるのも、このような高機能かつ柔軟なスプライト機能のたまものというわけだろう。



標準（最小）構成では、パッドは1つしか付いてこない。差し込み口も1つだけ。

なお、分解能の欄に「プログラマブル」と書いてあるのは、解像度はソフトによって決められるという意味だ。したがって、スペースハリアーなどのように速い画面描き換えが要求されるゲームでは、スピードを落とさないように解像度を粗くすることもできる。また逆に、解像度を落とすばかりでなく、ディスプレイの条件によっては解像度をもっと上げることも可能らしい（256×216というのは、標準的な家庭用TVでの実用解像度とのこと）。

本体は今までのゲームマシンに比べてかなり小さい。

音楽機能

PCエンジンの音源「波形メモリ」の説明をする前に、現在ではゲームマシンでもメジャーな存在となっている「FM音源」の話を、比較のために少ししておこう。

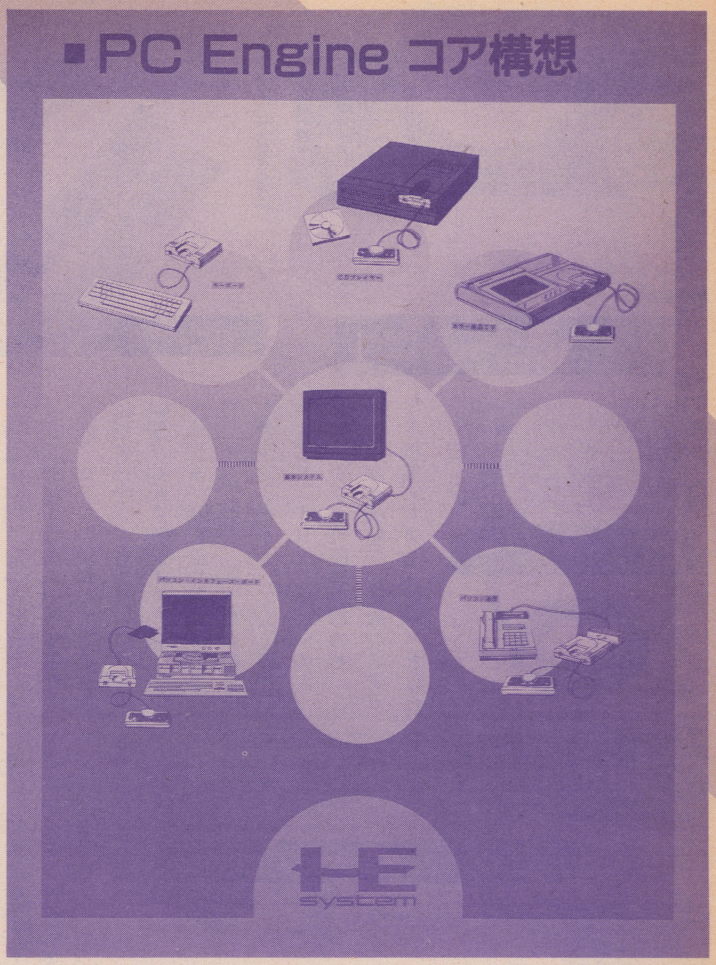
FM音源とは、先月のサウンドクラブでも説明されているように、シンセサイザー音源チップ、つまり多数のパラメータを操って、さまざまな音色を作り出すICのことだ。これを用いると、「本物の楽器のような（複雑な波形の）音色を出すことができる」「音源周辺の回路がかんたんになる」などの恩恵を受けられる反面、その方式の原理的な複雑さ（FM変調ってわかるかな?）から、「思ったとおりの音色を作るためには特殊な知識が必要とされる（イメージどおりの音色を作るのが難しい）」といった難点が出てくる。

ここでいう「音色」とは、「波形」と同じこと。つまり、PCエンジンの「波形メモリ」とは、いってみれば、FM音源のような波形（音色）作りの難しさをパスするために、あらかじめメモリしておいたさまざまな波形（音色）のなかから自由に選んで音を出すことのできる方式、ということにな

「PCエンジンとは核なんですよ……」と話す第一技術部長・金子さん。

PCエンジンのおもな仕様

CPU	カスタム　マイクロプロセッサ
〈表示機能〉	
最大表示色数	512色
分解能	256×216ドット（プログラマブル）
スプライトサイズ	16×16～32×64ドット
同時表示数	64個／画面
表示出力	NTSC準拠のRF出力、テレビ1CH／2CH切り替え可能
〈音楽機能〉	
音源数	波形メモリ方式6音源と矩形波ノイズ2音源から最大6音源を選択動作可
オーディオ出力	RF出力（LR合成モノラル出力） 拡張バス（LR独立2チャンネル）
パッド	型名　PI—PD001（1個標準添付） 4方向キー等合計8キー／ケーブル長1.2m
拡張バス	CPUバス信号、表示信号、オーディオ信号　等 合計58信号
電　源	ACアダプタ方式 電圧　DC＋5V 電流　650mA（最大）
本体寸法	縦135mm　横140mm　高さ40mm
重　量	約350g
標準添付品	パッド／アンテナスイッチ／75Ω—300Ω変換器 専用ACアダプタ／取り扱い説明書　各1
ソフトウェア媒体	ROMカード（縦85.6mm　横54.1mm　厚2.4mm） 直接アドレス能力　2MB 書き込み制御能力可能（将来RAMを実装可能）
別売オプション	パッド　（型名PI-PD001　標準価格2,480円；標準添付品と同一仕様） ターボパッド（型名PI-PD002　標準価格2,680円；標準添付品に連射機能を追加） マルチタップ（型名PI-PD003　標準価格2,480円；パッド、ターボパッドを任意の組み合わせで最大5台接続可能）



コア構想の概念図。空欄の部分もNECでは着々と準備中なのだろう。

るだろうか。

この両方式の優劣を一概に決めることはできないけれど、FM音源がオーダーメイドの発音方式だとすれば、波形メモリはレディメイド（あるいはイージーオーダー）の発音方式。たしかに波形メモリ方式のほうが開発はしやすいけれど、慣れた技術者が開発するのなら——音色の多様さから、FM音源のほうに軍配が上がるだろう。

ところで、PCエンジンの音楽機能には、もう一つ特徴的なことがある。それは、音を2chに割り振って（つまりステレオで）出力できるということだ。

しかし残念なことに、本体のみではTVのスピーカー以外からは発声できないので、拡張アダプター等が発売されていない現時点では、ステレオ出力は楽しめないことになる。これは、せっかくの機能をムダにしているようなものなので、早く何らかのアダプター類が発売になるように望みたい（でも、ステレオ出力となると、6声だけでは物足りないような気もするけど……如何？）。

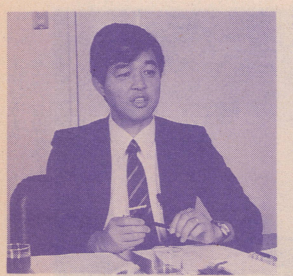
パッド

PCエンジンには、コントローラーとして一つの「パッド」が標準で付いてくる——というより、パッドが一つしか付いてこない。本体にも、パッド用コネクターが二つあるだけだ。

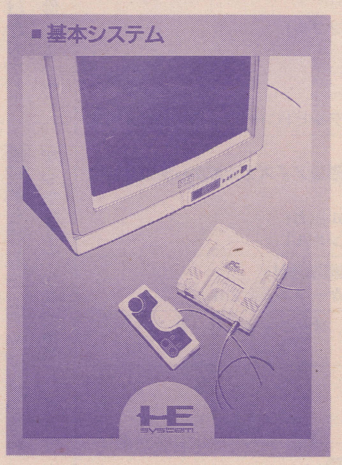
もちろん、だからといってパッドが一つしか使えないわけではない。「別売オプション」の欄を見てもわかるように、マルチタップと別売パッドの組み合わせで、最大5台までのパッドが接続可能だ。

つまり、最高で5人までのマルチプレイヤーゲームができる、ということになる（もちろん、そーゆーゲームが出れば、の話だけど）。

しかし、ここで考えてみたい。いくら「5台まで接続可能」といっても、標準でパッドが一台しか付いてこないというのは、少々問題アリではないだろうか。とくに、2P同時参加ゲームが増えている現在では、当然PCエンジンにもそのようなゲームが作られるだろうし、そうなったらパッド＋マルチタップ（2Pだけでも最低限これだけは必要）の4960円というのは、かなりの出費だと思われる。それでなくともPCエンジンは、価格がマークⅢ・ファミコンTMなどよりも一万円ばかり高価なのだから、これは大きなハンデだと思うのだが……。



「PCエンジンはゲームの作りやすいマシンです」と、計画課長の後藤さん。



基本システムでは、ゲームしかできない。が、ゲームだけでもかなりのもの。

ところで余談になるが、PCエンジンにはリセットスイッチが付いていない。リセットは、セレクト＋ランの2ボタンを押すことで、ソフトに対応するそうだ。ちょっと気になったので参考までに。

なお、別売ジョイスティックについては、今のところ未定らしい。

拡張バス

この拡張バス（本体後部から出ている69本もの信号線）こそが、グラフィック機能に次ぐ、PCエンジン第2の目玉といえるだろう。というのは、これによって、今までのゲームマシンでは見られなかった新機能が付加されることになるからなのだ。

その「新機能」については、後の「コア構想」の項で詳しく説明するとして、ここでは拡張バスの内容だけを説明しよう。

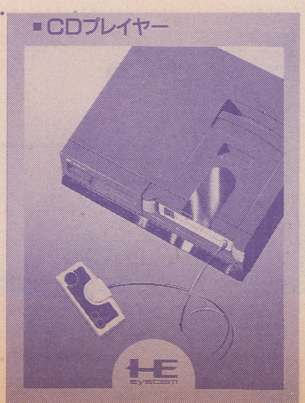
まず、CPU信号だ。これは、PCエンジンのCAPやメモリ（当然、ゲーム用のROMカードも含まれる）を外部からコントロールするための信号が引き出されている。

そしてVDPからの信号。これには、RGBやビデオ出力に加えて、「スーパーインポーズ機能」などに必要な同期信号まで出ているそうだ。

そのほかにも、先にも書いたオーディオ信号（2ch）などがあり、とにかくこの拡張バスには、PCエンジンのありとあらゆる機能をコントロールできるだけの信号が引き出されているという。もちろんこれは、今までのゲーム機にはなかったことであり、またNECがPCエンジンを単なるゲーム機ではなく、ホーム・エンターテイメント・システム（家庭内娯楽機器）の中核「部品」として扱っていることの現れなんだろうが……詳しくは、「コア構想」の項で。

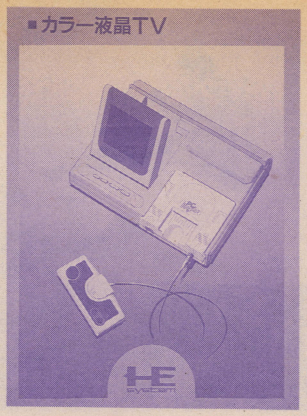
ソフトウェア媒体

PCエンジンのソフトは、ROMカード（ICカード）の形で供給される。ROMカードというのは、いうまでもなくキャッシュカ



これがまず実現化するだろう。CDプレイヤーは用途が広い！

■カラー液晶TV



大学ノートサイズのポータブルゲームマシン。授業中でも……。

ードサイズのメモリのことで、セガのマイカードなどと同じものだが、容量が違う。かなり大きいのだ。

今までのゲーム機の場合、ROMの内容を読み取ろうとするときに、一度に読み取れるデータ量が少ないので、「バンク切り替え」などの技を使わなければならなかった。だが、そのためにはROM側に回路を付け足す必要があるので、どうしてもカードでは無理で、カートリッジにしなければならない——という事情があったのだ(だからスーパーワンダーボーイはマイカードでは出せなかったんだね)。

ところがPCエンジンでは、2MBまでのメモリ(ここでいう2Mとは、一般にいう16Mビットのこと!)を直接扱える設計になっているので、いくら大容量のゲームでも、バンク切り替えのための回路などが必要ない。したがって、大容量でもカードで供給できる、というわけだ。

とはいっても、2MBものカードは、ゲーム用としてはまだまだ高い。現在ICカードは、ゲームに限らずさまざまな分野で需要が伸びてきているので、このままコストが下がり続け、将来、大容量のものが安価で作れるようになれば、そのときこそ「大規模なのに小型軽量」のROMカードが実現することになるだろう。

また、最近ではROMカードと同じ構造のRAMカードも普及しつつある。こちらはROMに比べて高価だが、やはり将来コストが下がれば、バッテリバックアップ付きのゲームや、もしかしたらRAMによるゲームの書き換えなども、実現するかもしれない。

ともかく、未来を見越した設計であることは間違いないだろう。

コア構想のエンジン部

さて、ここまでPCエンジンのゲーム機としての能力を探ってきたわけだが、ここで突然、「PCエンジンはゲーム機ではない」

といったら、キミたちは驚くだろうか? しかし、この言葉も半分は真実なのである。

なぜなら、PCエンジンはゲーム機であると同時に、NECの商品戦略「コア構想」に基づいた、「ホーム・エンターテイメント・システム」の中核をなす「部品」でもあるからだ。そのための高性能、そのための小型軽量、そしてそのための拡張バスなのである。

ホーム・エンターテイメントとは、日本語でいうと「家庭内娯楽」のこと。つまり、家でTVを見たり、CD聴いたり、パソコンいじったり、ゲームしたり……それらの娯楽を、PCエンジンを中核にしてひとつにまとめ、単体で使うよりさらにおもしろくしよう、というのが、NECの「コア構想」というわけだ。

それでは、その「コア構想」に基づいて、NECが何を計画しているのか? どういうことができるのか? などについて、もっとわかりやすく書いてみよう。

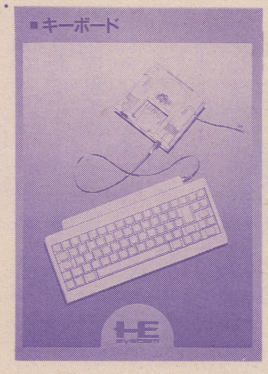
家電製品+PCエンジン

NECは、コンピュータ会社であるとともに、大手の家電製品メーカーでもある。だから、家電製品とPCエンジンが結び付くというのは、かなりありそうな話だといえるだろう。NECも、コア構想のトップに「CDプレイヤーとの接続」を挙げているぐらいだ(これはかなり開発も進んでいるようだ)。

接続の方法は、いたってかんたん。なんと、対応CDプレイヤーのスロットに、PCエンジン本体を差し込むだけなのだ。これにより、CDプレイヤーはただ音楽を再生するためだけの機械から、TVをつないでプログラマブルに音楽を鳴らしたり、絵を出したり、絵に合わせて音楽を鳴らしたり、CD-ROMのような大容量メディアとして使ったり——などの、マルチメディアマシンに変身することができるわけだ。

もちろん家電製品はCDだけではない。NECはビデオも作っていれば、シスコン、マルチメディアTVも作っている。これらとの接続は、まだ具体的な計画にはなっていないようだが(液晶TVと組み合わせた「ポータブルゲームマシン」の計画はある)、いずれ、きっと計画されることだろう。

■キーボード



キーボードにより、ゲーム世界は広がる。そして他の物と複合させれば、さらに広がる!!

■パソコン・インタフェース・ボード

パソコン関係ならNECはお手のもの。旧88ユーザーにも福音はあるか!?

コンピュータ+PCエンジン

これもまた、ありそうな話だ。現に、PC-88VAに搭載されているゲーム対応のスプライト機能は、今回のマシンの先鞭をつけた(のかもしれない)ようだし、いずれにしろ、PCエンジンにはパソコンがよく似合う。

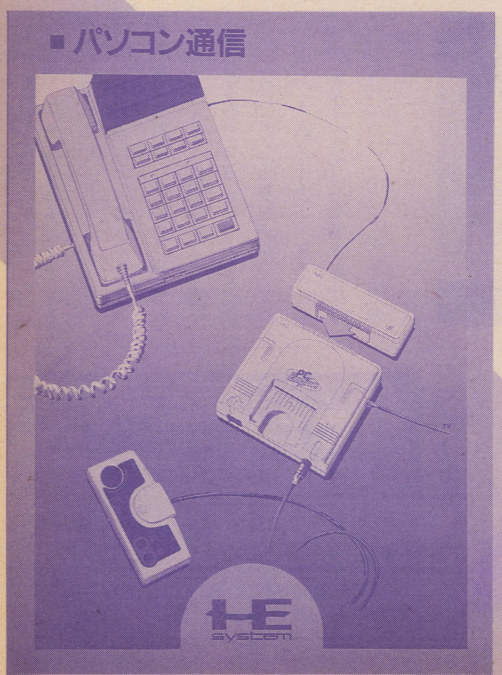
具体的な計画としては、パソコンとPCエンジンをインタフェースボードで結び、さまざまな楽しみ方をすることが挙げられている。

たとえばデータを交換しながら、画面も合成して、1つのゲーム——それも奥の深いゲームを作るとか。

たとえば、PCエンジンのゲームをパソコンでモディファイ(キャラクター・画面の変更、ステージ数の変更、ゲームとちゅうでのセーブ・ロードなど。まるでコナミ「10倍カートリッジ」だね)するとか。

たとえば、PCエンジン用のゲ

■パソコン通信



パソコン通信をするための、もっとも安価なマシンとして注目される。キーボードは慣れてからでもかまわないだろう。

ームをパソコンでかんたんに開発できるようにするとか。

たとえば……とにかく、楽しみ方のアイデアはつきないのではないだろうか。

また、コンピュータに関係したもう1つの方向として、機能を限定したコンピュータとして使う、というものもある。キーボードだけつなげてパソコンの練習機として使ったり、それにアダプタをつなげてパソコン通信専用機にしたり、などがそれだ。

ともあれ、コンピュータ関係の利用はNECのお家芸なので、いちばん期待できる分野だ、といえるだろう。

そして複合利用

以上の機能は、それぞれ単体同士の組み合わせだけでも、楽しさが倍加することは間違いない。しかし、それらを複合させて利用したらどうだろう。楽しさ、便利さが3倍、4倍にもなりはしないだろうか？

これはNECの計画にはないことだが、たとえばビデオとパソコン通信アダプターをつないだら——外出先からビデオの予約ができないだろうか？　いや、家中の電気機器のコントロールだってできるだろう。

▶▼発売が決定しているハドソンのゲームソフト。詳しくはゲーム紹介のページ（担当たけおん）に任せよう。

取材はNECのショールームで、オーバーヘッドプロジェクターを見ながら行われた。

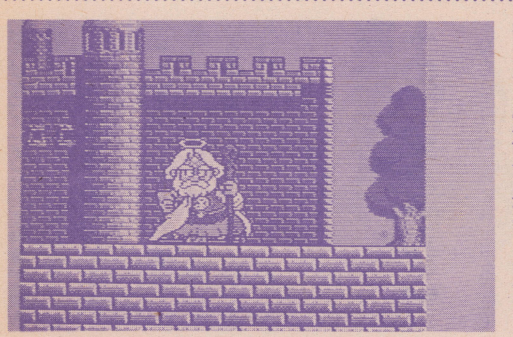
もちろん、これはボクが考えたほんの一例にすぎない。もしもNECが本腰を入れて乗り出したら（と書くと、NECはまだ本腰を入れてないように思われてしまうかもしれないが）たぶん、今まで多数のメーカー・ユーザーが夢見てきた「ホーム・オートメーション」が実現することだろう。

PCエンジンは、それぐらいのパフォーマンスを秘めた、ホームオートメーションの核たりうるマシンなのである。

PCエンジンはゲーム機として成功するか？

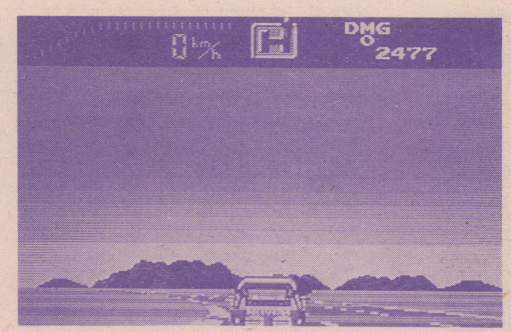
いくら能力が高くても、それだけで成功するとは限らないのが、ゲーム業界の怖いところだ。

最後になってしまったが、PCエンジンがゲーム機として成功するか？　極端にいえば「ファミコン™を超えられるか？」について、ボクの意見を述べてみたい。



まず、ゲーム機として成功するために、いちばん必要なもの——それはなんといっても、おもしろいゲーム、これにつきるだろう。それがなければ、どんなに高機能でも、ユーザーは見向きもしない。

そしておもしろいゲームを出すためにぜひとも必要なのが、プロパーのゲームメーカー、すなわち「ビデオゲームで成功できるだけの力を持ったメーカー」の協力（参入）だ。



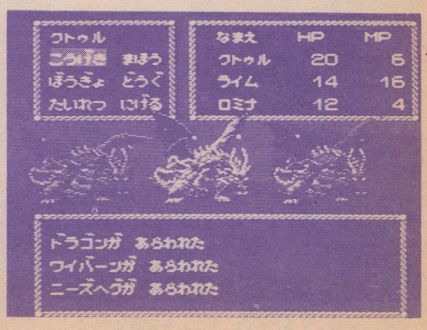
過去、ファミコン™においては自社がメーカーなのに加えて、ナムコ・コナミ・その他多数のメーカーの協力があり、セガには自社がゲームメーカーという強みがあった。それゆえに、この2つのマシンは、現在も確固たる地位を保っているのである。

ひるがえって、PCエンジンはどうだろうか？　NECはゲームメーカーではないが、たしかに、現時点ではハドソンの協力があり、ナムコの参入も決定している。しかし、ハドソンはであり、実力のあるナムコでさえも、スーパーカセットビジョンでの「御乱心」の例もある（何本か出したっきり、撤退？　しちゃったってことだよ）。つまり、まだまだ予断を許さない状況だということだ。

幸いにして、PCエンジンには、先にも述べたような開発のしやすさがあり、参入しやすい状況は作られている。しかし、大手のメーカーがあらかたファミコン™に協力している現状で、いかに多数のゲームメーカーの協力が得られるかが、PCエンジン成功の鍵といえるだろう。

それさえクリアして、ある程度販売実績さえ上げれば、「コア構想」というほかにはないセールスポイントや、他機を圧倒する機能などで、一躍ゲーム界の寵児となれるはずなのだが……。

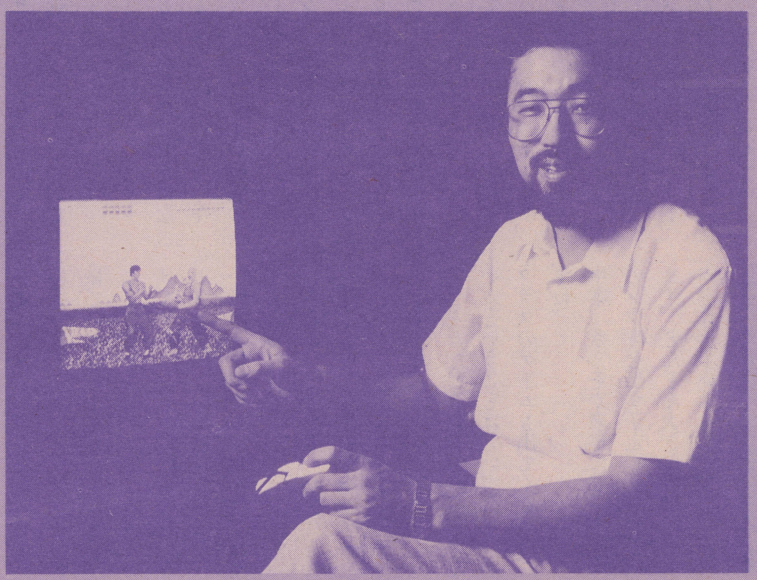
とにかく、絶大なるシェアを誇るファミコン™に対して、どれぐらい食い込むことができるか、「スーパーファミコン」の報せが飛び込んできた今もなお、楽しみな一台ではある。



ハドソン技術本部長中本伸一氏に聞く

PCエンジンのこれからの展開

NECとともにPCエンジンの開発に携わってきたハドソン。そのハドソンの頭脳ともいうべき職にある技術本部長・中本伸一氏に、PCエンジンのゲーム作り、今後の展開などを聞いてみた。



PCエンジンのゲームはハードの制約がないぶんキチッと作らないとアラが出てしまう。

――今日は、ソフトを作る側から見たPCエンジンの魅力、今までのゲームマシンとの違いなどをおうかがいしようと思ってきたわけです。

さて、PCエンジン、すごいマシンのようですね。

中本 最近のIC技術、LSIの設計・製造技術が飛躍的に高まってきた結果、ビデオゲームと同等の機能をもったマシンが、こんなにコンパクトな形に収まるようになったわけです。画面・出力に限定していえば、ビデオゲームマシンとほぼ同じ内容のものが入れられるようになっています。

ですから、PCエンジンにはゲームを作るうえで必要なものが最初から入っているわけです。しかし、PCエンジンの技術を全部生かした形でのソフトができるのはまだまだ先の話で、現在はほんの一部しか使っていない状態です。

――PCエンジン用のソフトを作るのは、今までのテレビゲームを作るのと比べてどうですか?

中本 ハードの制約がほとんどないので、やりたいことをやれるのが一番いいですね。同時に、それと裏腹に、制限がないだけにキチッとしたものを作らないとすぐにアラが出てしまう、表現能力が高いだけに注意していかないと、と思っています。

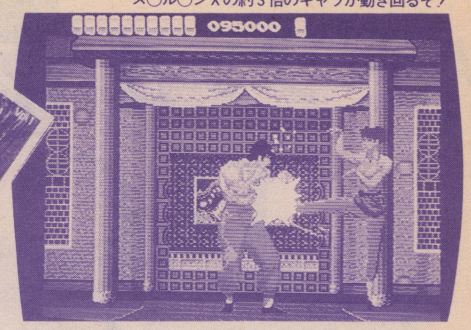
――ファミコンのゲームなどを見ていると、あらゆるジャンルのゲームが出そろってしまい、ゲーム内容的には行きついちゃってるんじゃないか、という声もありますが……。

中本 たしかに出つくした感はありますね。ただ、ファミコンの「カンフー」ものと、ウチで作った「カンフー」をやってみて感じたのですが、ゲームのストーリーや操作性は同じだけれど、まったく違った楽しみ方ができる。土俵が違うと、同じジャンルのゲームでも、また違ったおもしろさが発掘できるな、と思いましたね。

ゲームというのは、いくつかのタイプがありますが、本筋というのは大体同じわけで、それにいろいろな設定とか会話とかを味付けしていくわけです。PCエンジンの場合、ハードの機能が上がったぶん新たにおもしろさをみつけ出しやすくなったといえるのではないでしょうか。ですから、従来のゲームジャンルのものでも煮つめ方次第ではもっとおもしろいものになると思いますね。

「機能があがったぶん、新しいおもしろさが発見できますよ」

ス○ル○ンXの約3倍のキャラが動き回るぞ！



これが8メガまで入るHuカードだ！

今一番CDに興味があります。

Huカードなら業務用、PC-98クラスの容量のゲームまでカバーできるんです。

――「THE 功夫」などを見ていると、かなり大きなキャラを瞬時に動かせるようになっていて、業務用に近いな、という感じがしましたが……。

中本 ゲームの本質は、キャラクターの大きさとか色数だけではないと思いますが、同じ内容ならキレイで、よりわかりやすい画面のほうがいいわけです。その点、PCエンジンでは容量のワクが広くなっているので、ストーリーとか構成により重点を置けますから、よりよいゲームを作る環境にはなっていると思います。

――今までのテレビゲームの機能ではのらなかったビデオゲームが、PCエンジンにのる可能性はありますか？

中本 それはあると思いますよ。業務用のメーカーさんが、ハードの力にまかせて作ったゲームを、PCエンジンにかなり吸収できますから、ビデオゲームのハデなものはほとんどのるんじゃないでしょうか。

たとえば、ナムコさんの妖怪道中記なども、そのまま移植できるということで出すようです。あれはグラフィックもかなりきれいで、ビデオゲームのヒット作ですよね。それをそのままPCエンジンにリリースするということは、それなりにこのマシンの可能性を認めていただいたのではないかと解釈しています。そのほかにも、いろいろなところから話はきていますね。

――PCエンジンはグラフィックがいい反面、容量面の負担がかなり増えるように思うんですが、Huカードは容量的にはどのくらいまで入るんですか？

中本 8メガビットまで入るように設計しています。パソコンの容量でいえば、1メガバイトということですから、PC-98より大きいメモリがこのカードの中に収まるようになっています。もちろん、一般の業務用ゲームでもほぼカバーできるわけです。

ちなみに「THE 功夫」とか「ビクトリーラン」などは2メガビット、256キロバイトで作っています。

――それだけ余裕をもって作っているということは、いずれ4メガクラスのゲームも出てくるわけですね。

中本 さっそく来年には、4メガのソフトを出す予定で企画しています。どんどん大きな容量のゲームを作っていきたいですね。

CDの機能を最大限にひきだすようなゲームを作りたいですね。

――ゆくゆくはCDによるゲームソフトの供給も考えられているそうですが……。

中本 現在、私どもではCDソフトを作るためのツールを総力をあげて開発しているところです。それを使えば、CDも今までのロムカードと同じようなイメージで使えるようになるはずです。

――CDになればHuカードよりさらに大容量になりますね。

中本 先ほども申しましたが、PCエンジン用のHuカードが最大1メガバイトだとすれば、CDは最大540メガバイトまで入るわけです。つまり、1メガバイトのソフト540枚分ということです。今まで出てきたファミコン用のソフトすべてを1枚のCDロムの中に収めても、まだおつりがくるわけです。

そのほかに音楽や人の声も入る大容量がひかえているわけです。これが使えるようになると、さらに絵・大きさ・奥行きなどがもっとおもしろくできるはずですし、現在そのへんを考えて企画しています。

おそらく、PCエンジン用のCDが発売されたときには、第1弾として3枚ぐらいのソフトを出す予定です。

――それはいつぐらいになりそうですか？

中本 CD自体はNECさんに作っていただくのでくわしいことはわかりませんが、まぁ来年ぐらいだと思ってます。ハードウェア的な試作はもうできていて、あとはいかに安く、大量に供給できるかという点と、ソフトですね。これはCDにしなくちゃいけないんだというようなソフトがまだ見えてないもので……。たしかにCDのソフトはいいんだというようなものができて、それを安くユーザーに渡せるような状態になってから発売だと思います。

ともかくPCエンジンさえ用意しておけば、その付加装置をカセット・インするだけで使えますので、安心していただいていいと思います。

――これまでの家庭用テレビゲームと比べてPCエンジンの優れているのは、ゲームだけでなく、その拡張性が魅力のようですね。

中本 PCエンジンの後部を見ていただくとよくわかると思うんですが、ものすごい数のコネクターがついてます。30や40なんてものじゃないです(笑)。あらゆる機器につなげるということです。これまでのTVゲーム機だと、無理して拡張しているところがありましたが、PCエンジンだと最初からワープロやプリンタ、キーボード、CD、電話にまで接続できるようになっているわけです。

――PCエンジンの機能については、ハドソンさんの側から要望という形で出されたわけですか？

中本 いろいろなゲームを作ってきたソフトメーカーの立場から、こういったことならゲームが作れますヨ、というスタンスでNECさんにいっていったわけです。NECさんもそのへんはよくご理解していただいて、かなり協力していただきました。

拡張性ということも、われわれがいう前にNECさんのほうで目指されていて、われわれとしてもソフトで応えようということで、

「今度のエレショーに試作CDを出すつもりです」

CDソフトやそのための機械などを準備できた。非常にソフトメーカーを大切にしてもらったと思ってます。

エレショーにウチの試作CDソフトを2本出すつもりでいるんです。

――御社はこれからもPCエンジンのソフトを中心的に供給していかれると思いますが、今後の予定を聞かせてください。

中本 ゲームとして絶対必要なもの、つまり各種スポーツ・シミュレーションもの、ボードものなどはひととおり出していこうと思ってます。それに、ビデオゲームで有名になったものは、積極的に版権を買って移植して出していこうと考えています。

それと、ウチでファミコン用に独自に作った〝桃太郎伝説〟みたいなものを、オリジナルで作っていこうと考えてます。

その一方で、CDでしかできないようなものを企画していきたいですね。

――ファミコンのほうは、力が入れられなくなるのでは?

中本 ファミコンがいっせいに市場からなくなっちゃうわけじゃないですから(笑)、こちらも市場の声を聞きながら出していきます。ファミコンとPCエンジンのソフト部隊というのは基本的に別ですから、ウチとしては両方出せる状況です。われわれはソフトを作る会社ですから、機種に関わらずユーザーの喜ぶソフトを作っていくということです。

現在、PCエンジンが6チームぐらい、ファミコンが3チームぐらい動いています。そのほかにもCD関係で動いているものもあります。

私自身は、CDに一番興味があるものですから、CDの試作ソフトを2本作ってみました。これを10月1日から始まるエレショーに出すつもりです。NECさんの試作されたCDにPCエンジンをドッキングさせたものですが……。

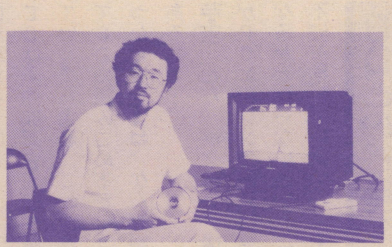
ひとつは、『大通り公園殺人事件』というもので、殺人事件を解くためにいろいろな場所に出かけていって、いろいろな人の証言を聞いていく。CDですから肉声で答えてもらうわけです。CDでなければできないような音声の使い方、膨大なパターン、背景データ、これらを組み合わせたソフトです。

もうひとつは『CD動物園』といって、動物園の絵がいっぱい入っていて動物の鳴き声が付いているんです。その動物園の中をアドベンチャー風にさまよう形です。ユーザーが参加して楽しむものをCDソフトで出したいな、と思っているわけです。

そのほかにも、小説家の方に書きおろしてもらったストーリーをCDにのっけて、PCエンジンで楽しむことも考えています。

――CDの音のよさは魅力ですね。

中本 CDプレイヤーとしても使えるわけですし、PCエンジンをセットすれば音楽をプログラム的に制御しながら聴くこともできます。ここで鳴ってほしいと思うところで聴けるわけです。それが音楽だけでなく、効果音、肉声などもストーリーに盛りこめるわけです。マニュアル、攻略法などにも使えますね。



CDにふさわしいゲームを作ることが課題ですね。

PCエンジンはファミコンと競合するのではなく共存するものです。

――市場的に見てPCエンジンがファミコンと競合することになりませんか?

中本 ファミコンはとにかく数が出ているわけですから、これからもソフト市場として続いていくと思います。PCエンジンはこれから出るハードですが、その拡張性からいって、CD、データベース、CAIといった別の使われ方をするんじゃないかと思います。もちろん、ファミコンとオーバーラップする部分はありますが、競合ではないと思います。

2台あれば一番いいんです(笑)。ファミコンとPCエンジンがそろっていれば、世の中にあるメジャーなソフトはみな利用できるわけです。競合でなく、共存するものだと思いますね。

――対象ユーザーは、ファミコンよりやや上の年齢層をねらったのでしょうか?

中本 本体発売時点でのソフトのラインナップはうちだけですからね。ほかのソフトハウスさんが作りはじめると、いろいろなキャラクターが出てくると思いますが、今のところ、あまり低年齢層の子供向けではないですね。

ハードメーカーもソフトメーカーも、どんどんがんばって新しいものを作っていけば、おたがいに刺激になっておもしろいものが出てきますから、ユーザーにとってもファミコン以外のマシンが出てくるというのはいいことだと思います。

――最後に、Huカードの4500円という値段は、ディスクのゲームなどに比べると高いような気がしますが、もう少し安くはならないのですか?

中本 ICですからね(苦笑)。容量も非常に大きいのを使っていますし、今の段階ではそうそう安くはならないでしょう。来年か再来年には安くなるかもしれませんが、その場合にも値段を下げるのではなく、容量をもっと大きくするという形になっていくのではないでしょうか。まあ、市場の動向を見ながらでしょうね。

――どうも、ありがとうございました。

芋吉VS阿木二百のTVゲーム井戸端話

イラスト／M. YAMAMOTO

PCエンジンはTVゲーム界に旋風を巻き起こすか!?

ファミコンのほぼ寡占化状態のTVゲーム界に、あのNECがコア構想を掲げたPCエンジンでなぐりこみをかけた!? PCエンジンとは何を目指しているのか？ 対するファミコン・MSX・セガはどう対応するのか？ ビー・プレスでTVゲームの新型機の予想をたてた阿木二百と、おなじみ芋吉のTVゲームいいたい放題。どちらさんもご免なさいよ！

デザインから見たPCエンジン

――まず、PCエンジンを見た感想から話してもらえる？

阿木 ファミコンに比べて本体のデザインがずっとよくなってると思いましたね。家庭に入るものですから、中身さえよければってことじゃなく、デザインも考えてほしいんですよね。PCエンジンはNECらしいまとまった形ですね。

最初見たときは、デザインのいいファミコンかなと思ったんですが、コア構想というコンセプトが出てきた。つまり、いろいろなものに組み込んでいける、用意されたところに収まってその核となる、という点が印象に残りましたね。

今までコンポーネント型コンピュータというアイデアはいろんな人が考えてきたわけですけど、メーカーが生産に踏み切るところまではいかなかった。そういう意味では意義があると思いますよ。

芋吉 ボクはちょっと違って、PCエンジンのデザインはまだ子供向けの域を脱していないんじゃないかと思うんです。だって、CDの中に入るということになると、ゲーム機よりワンランク上のものになると思うんです。その場合、PCエンジンの本体がデザイン的にワンランク上の要求を満たすかどうか……。

阿木 たしかにデザイン的にはどうみてもTVゲーム機なんだけど、ただファミコンって変に自己主張してるとこがあるでしょ。あの色といいね(笑)。それに比べてPCエンジンはそっ気ないくらいだけど、このほうがまだちゃんとデザインされていると思う。コントローラーにしても、TVゲームならTVゲームに限定して作ってありますよね。ほかの目的に使うんだったら取り替えられますし……。

芋吉 PCエンジンは、TVゲーム機が進化した形をとっているけれど、それはあくまでもかりの姿であると……(笑)。

阿木 今の話は、コア構想がちゃんとあって通信機まで考えているという前提でもって、ですよ。これがキチンとできたら、やっぱりスゴイですよ。

芋吉 うまく普及できたら、これはエポックですよ。

阿木 ファミコンほど広がることは無理だろうけど……。でも、NECは年内80万台まで生産するっていってるよね。これが家にあってCDに組みこめるということだったら買うよね。なんか期待感もあるし……。

芋吉 ただ、ボクはコア構想自体がPCエンジンの普及次第でどうなるかわからないということで、不安を抱いているわけですよ。

CDとの接続を考えて買うか、ゲーム機として買うか

――コア構想のなかには、キーボード、液晶TVとか、通信とかいろいろ枝葉があるわけだけれど、一番魅力的なのはCDとの接続だろうね。これからメディアの核となるのはCDだと思うんだけど、そこに家庭用TVゲームの側から斬りこんでいったというのは評価してもいいんじゃないかな。

阿木 やはり、そのへんはさすが総合家電メーカーというべきで…。

芋吉 ただPCエンジンは、CDロムのあれだけの容量を使いきれるのかな、必要とするのかなと思うんです。まぁ結局、それはソフトしだいなんだけど。メーカーがその点を十分カバーしてくれないと〝宝の持ちぐされ〟になっちゃうんじゃないかな。

阿木 結局、ニワトリが先か、卵が先かなんだよね。CDとPCエンジンが普及しなきゃ、ソフトもそろわないわけだし。

芋吉 キッカケがないとね。まぁPCエンジンがそのきっかけになり得るか、ということはあるだろうけど。

阿木 とりあえず音楽を聞くだけでもいいからCDにつながるPCエンジンを買ってください、そうすればあとでソフトが出たときに、手持ちのこれをCDに入れればCDIになりますよ、ということですよね。その前にゲームなどでCDを使ったソフトの底力、可能性みたいなものを知っておいてもらえればなおいいだろうと……。

芋吉 そういうことを考えると、価格も問題だよね。いろいろなものを搭載することを考えると、子供のおもちゃという範ちゅうを越えちゃうよね。はたしてこういう価格帯（2万4800円）で子供の中に入りこめるのかなあ。

阿木　おそらく、順序としてPCエンジンを買ってからCDを買うわけじゃないと思うんですよ。まだCDを持っていない人ってけっこういますから、そういう人たちがCDを買おうかなと思ったときに、ほかとの拡張が可能なPCエンジン用CDを買うほうが現実的だろうと思いますね。

――たとえば、お父さんがCDを買おうと思ったときに、これを買えばウチの子供がゲームをすることもできるし、お買い得かなと思わせるわけだよね。こういう形でのPCエンジンの家庭の中への入り方は十分考えられますよ。

阿木　そういう売り方をしていって、普及すれば逆転してもいいわけですね。80万台出たとして、その中でCD持っていない人がいれば、これにつながるのを買うでしょうね。コア構想がキチンと理解されれば、子供のゲーム用というだけでなく、これにつながるものが買われると思いますね。

PCエンジンがゲームセンターからテーブル型ゲームを駆逐する?

――いきなりコア構想の話に入ってしまったけど、その前にゲーム機としてのPCエンジンの能力はどう?

芋吉　かなりのものだと思いますよ。じつは前から考えてきたんですけど、将来的にはゲームセンターのテーブル型ゲームは家庭用のTVゲームに全部吸収されてしまうんじゃないかと思うんです。もちろんゲームセンターがなくなるわけじゃなく、体感ゲームというか、大型ゲームばかりの都市型遊園地といったものにゲームセンターはなるんじゃないでしょうか。一方、家庭用のTVゲーム機はどんどん業務用に近いものになっていくだろうと。PCエンジンなどはそれだけの力を持ってますよね。

阿木　それはいえるね。

――ファミコンが出たときにゲームセンターは打撃を受けたわけだけど、これでまたショックをこうむるんじゃないかな。

芋吉　ソフトを作るメーカーの問題だと思いますね。業務用のゲーム作るより、PCエンジンのほうが売れるとなれば力を入れるだろうしね。ファミコンのときだってそういうことはあったわけでしょ。PCエンジンなんかは、品質さえ保てば、どのソフトメーカーでも参入できるはずだから、いったんビッグゲームが出てPCエンジンが売れたりすれば、そちらに流れていくんじゃないですか。

阿木　そのへんはどこのメーカーもうすうす読んではいると思うんだけどね。

　ゲームをするほうにとっては、1回100円ずつ払わずに同じゲームができればそれにこしたことはないわけでしょ。

　それに、かりに力のある業務用メーカーがPCエンジン用にはゲームを出さないという方針をとっても、ほかのメーカーが似たようなゲームを出すことは十分考えられるもの。ゲームっていうのはテクニックの面もあるけど、アイデアの部分がかなり大きいからね。

　PCエンジンのハードはかなりすぐれているから、スプライトをつなぎ合わせれば大きなキャラクターだって自由に動かせるしね。わりとかんたんに業務用と似たようなゲームが作れるということであれば、100円でやるゲームだけをゲームセンターに置いとくのはナンセンスになってくるものね。それだったら開発元の名前をキチンと出して作ったほうがいいだろうしね。

　これからは体感ゲームとか3Dとか、ホログラム使ったのとかが、ゲームセンターの主流になってくるんじゃないですか。

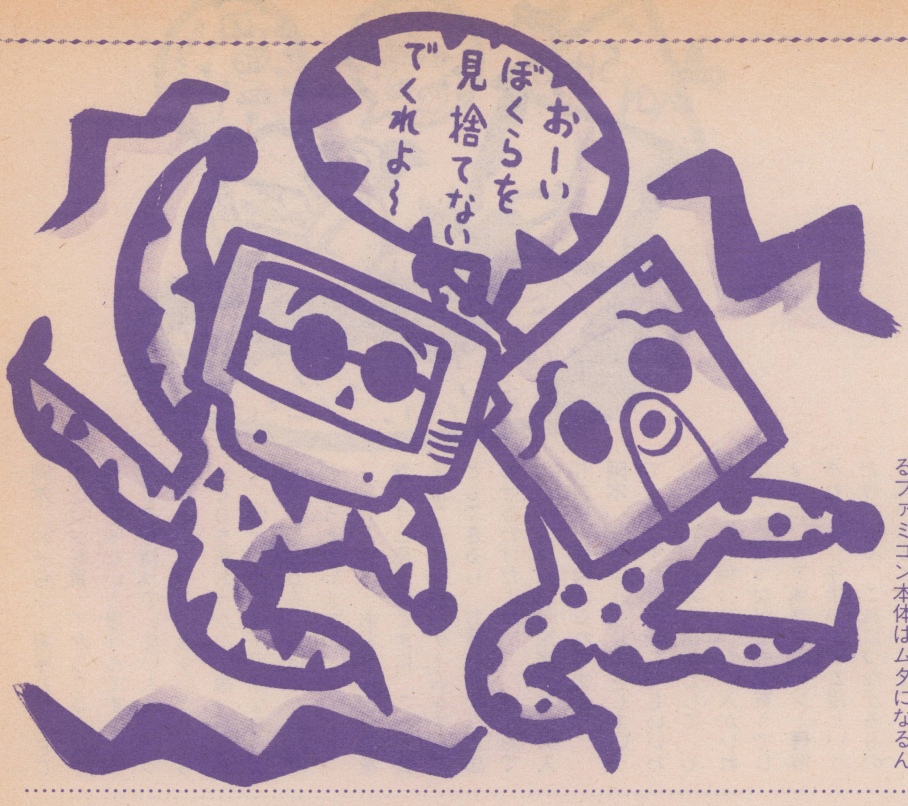
芋吉　ユーザーとメーカーの利害というのはわりと一致しそうな気もするけどね。

――そうなった場合、ゲームセンターの経営者はきついだろうね。スペースはとるし、経営効率は上がらないし……。

ファミコンとPCエンジン、2台持つ?

――おもしろいのはファミコン側の出方だと思うんだよね。近くバージョンアップ機が出るというウワサもあるけど……。

芋吉　とにかくファミコンはこれだけ普及したわけだから、これを切って別の方向へ伸びていくわけ



にはいかないでしょう。

阿木 ウーン、ファミコンはゲームではそれなりに伍していくと思うけど、最初の設計の段階でそれ以上のことは考えていなかったわけで、ちょっと苦しいと思う。任天堂自身、あそこまで売れるとは思わなかったんだよネ。

芋吉 3センチ角のチップの中にファミコン一台を詰めてね。それを別のマシンに搭載するなんてのはどう?

阿木 なるほど、メガファミコンね。次のファミコンだね。でも、その場合でもやっぱり今ここにあるファミコン本体はムダになるんだよなあ、だってアダプターつけて拡張するってのも難しいでしょ。

芋吉 そうなると、ファミコンを包含した新しいシステムかな。

阿木 まあ、そうならざるを得ないでしょうね。

PCエンジンは2万4800円と、ちょっと高いんだけど、画面見比べると案外買っちゃうかも…。2台あってもいいやなんてね。

芋吉 ファミコンはファミコンでおもしろいゲームがあるしね。ユーザーの立場からいえば、2台持ってそれぞれを楽しむのは正解だよね。

阿木 そうそう、このくらいの値段だったら2台持てるよね。PC-98持ってX68000も、というのはちょっとキツイと思うけど、このくらいの値段だったら両方持つっていうのは可能だよね。それにファミコンはすでに原価償却してるしね(笑)。

芋吉 それはいえますね。

阿木 だから、ファミコンを捨てるわけじゃないけど、そろそろ別なのも買ってみて、あとはもうソフト次第であっちこっち買ってみると……。

MSXはPCエンジンになるはずだった!?

——PCエンジンは、ファミコンを卒業していこうとする層にもそれなりにアピールするだろうとは思いますね。

芋吉 ファミコンを卒業していく層ということなら、MSXもそういう感じで売ってきたよね。ゲームもできるけど、プログラムも組めると……。PCエンジンはMSXと競合することになるのかな。

阿木 MSXというのはベーシックも内蔵しているし、一応パソコンの体裁をとってるでしょ。でも、ボクが思うに、これからは少なくともベーシックレベルではプログラムをする必要がなくなると思うんですよ。もっと高級言語になるか、あるいはビジュアルランゲージになるかね。これからはCDロムみたいなもので与えられたものをいかに有効に使うかになってくると思うんです。

だから、PCエンジンに今さらベーシックを搭載するというのも時代錯誤だしね。MSXと直接競合するということにはならないだろうと……。

芋吉 直接競合するというんじゃなくて、プログラミングでもしてみようかなと思っていた層が、コア構想のほうへ流れていくことにならないかと思ったわけです。

阿木 ボクらからいわせれば、本来MSXはPCエンジンになるべきものだったわけでね。ホームパソコンという形でいろいろな家電品に組みこまれるはずだった(笑)。でも、そうはならなかったけど。

芋吉 あ、そうか! そういえばそうですね。

阿木 MSXが最初に目ざした理念と、PCエンジンは非常に近いんです。でも、PCエンジンはもっと具体化してますよね。

——NECというのは、MSXのここ数年の流れをよく見てこういう方向性を打ち出したといえますね。いいほうにとればね。

阿木 機が熟したということもありますよね。MSXが出たときはまだCDだってどうなるかわからなかった。それに比べ、今ではTVゲームも普及しているし、周辺の機器もだいぶ技術が固まってきたし……。

——ただ、PCエンジンをパソコンやキーボードに接続させるというのはどうなんだろう。いまいちよくわからない。

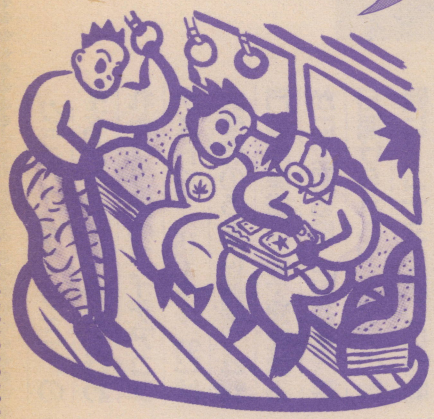
芋吉 あれはNECの、PCユーザーへの気がねじゃない?(笑)。

阿木 きっかけというか、この値段だったらパソコン持ってる人にとっては安い周辺機器でしょ。CDにつながるだけでも十分おもしろいんだから、万が一パソコンとつながらなくたってまぁいいやと……(笑)。

それに、コア構想というときにCDと通信の2つだけじゃ、ちょっと淋しいし……(笑)。もちろんこの2つが一番重点的なのはたしかなんだけど……。

芋吉vs阿木二百のTVゲーム井戸端話

PCエンジンはTVゲーム界に旋風を巻き起こすか!?



ホームエンターテイメントとしてのPCエンジン

――サイは投げられたわけだけどこれからどうなると思う?

阿木 NECは総合電機メーカーだから、とりあえずPCエンジン単体での普及をはかるだろうけど、最終的には他のハードへの組み込みをねらってると思うんですよね。それに対して、任天堂もどこか家電メーカーとでも組んで同じようなセンを打ち出してくるのか、それとも閉じたマシン(ゲーム機)としてもっとコンパクトにするのか。

芋吉 ボクが思うに、PCエンジンの進化型みたいなものがあって、それを組み込めるマシンをNECでもヤマハでもナショナルでも出してくる、ということにならないかなと思ってるわけ。せっかくコア構想というのを打ち出したんだから発展させてほしいんです。

阿木 CDプレイヤーもまだ大きいけど、もっとコンパクトにして液晶カラーTVでもつければ、実際に持ち歩けて情報も全部得られるようになりますよ。

芋吉 PCエンジンみたいなマシンは、将来的には子供が興味を持つことすべてをのみこんでいくべきものだと思うんです。

阿木 ノミリーコンピュータ、ノミコン(笑)。

芋吉 決まり、決まり! たとえば、高校生ぐらいになると誰でもギター弾きたくなるんだけど、音楽の要求に応える面、あと野外遊びするときのマニュアル、昔あった21世紀ブックスの『冒険手帳』みたいなものとか(笑)。あと、ケガをしたらそこにセンサーを当てることもできるとか、とにかくつねに子供といっしょにいて、すべてのことに対応できるのが、ホームエンターテイメントとしてのコンピュータじゃないかと……。

――そりゃ、まるでドラえもんだね。

芋吉 そうなんです。ドラえもんてホームエンターテイメントの始祖なんですよ(笑)。PCエンジンもこういう方向性でいってほしいな。ゲームだけにとどまらないでしかもおしきせでなく、子供の要求に応えていく形でね。

――でも、ゲーム機が新しいメディアの中心になるという発想を生み出したのはファミコンだからね。やっぱり、ファミコンの力は大きかったんだね。

阿木 1000万台という数、そして家庭に入りこんだということが大きかったんですよね。

芋吉 やっと最近になって社会全体の展望が見えるようになってきましたね。ICカードとか、液晶TVとか、CDロムとか、一見何のつながりもなく開発されてきたものが、ここにきて子供のゲーム機を核につながってきたんですね。コア構想がその先鞭をつけたことになるのかな。

――たとえPCエンジンがうまくいかなかったとしても、そういう流れというか、方向性は明らかにあるわけだね。

セガはあなどれない?

――最後に、セガはPCエンジンに対してどう出るのかな?

芋吉 セガはどういうマシン型態をとろうが、おもしろいゲームを作っていくでしょ。

――体感ゲーム路線で行くのか、それともこれに対応するマシンを出していくのか?

芋吉 セガには家庭用体感システムというのを開発してほしい(笑)。

阿木 値段ですよ、ネダン。

芋吉 いや、技術革新によって可能ですよ。

阿木 構想として、CDとのつながりは考えているでしょうね。CDがいいのはフォーマットができているから、メディアとして使うぶんには核になりますよ。

芋吉 セガはあなどれませんよ。

――どうも、ありがとう。

コナミ

グラディウス2・ゲームアイデアコンテスト

“大賞は15歳の高校1年生!!”

●レポーター／氷水芋吉●撮影／小阪和則

『グラディウス・フェア』のイベントの1つとして行われたグラ2のアイデアコンテスト(6／15〜7／31)は大盛況のうちに終幕。4部門の応募総数は予想をはるかに上回る6,285通、毎日届けられるアイデアの数数に、コナミも嬉しい悲鳴をあげ続けたそーな。

大賞作品はBeep 18ページ分!?

「――ゼロス軍の元マザーブレイン(母脳)は、2年前〝FFS-01〟(ビッグバイパー)によって倒されたはずだ。しかし、脳の一部は宇宙を彷い、みごと復活し、ゼロス軍を再建したのだ。そして、ついにネオゼロス軍は再び惑星グラディウスへと宣戦を布告した――弾の雨、敵機の嵐、焼ける大地。大勢の人々がまきこまれ、死んでいった……」

この文章が、先ごろ行われた「グラディウス2・ゲームアイデア大募集!」の大賞作品、その冒頭の部分だ。

筆者、つまり、みごと大賞を射止めたラッキーボーイは、千葉県の野倉弘次クン、弱冠15歳! しかし、15歳ながらも彼の作品は、「描写が映像的で、迫力ある世界が展開していく、文句なしの大作SF冒険小説です。謎解きの要素もあるほか、ストーリー上の伏線が、効果的に戦闘シーンとからみ合う構成も見事だと思いました」(コナミ開発課のコメント)というぐらいスゴイ!

おまけに、その作品の分量たるや……なんと400字詰め原稿用紙54枚(ちなみにこれって、BEEPのページ数に直すと、約18ページ)! しかも、ストーリー中の自機や敵戦艦をイラスト化して添えてきたっていうんだから、これはちょっと並じゃない――まさに大賞にふさわしい作品なんだ。

それでは、この「グラディウス2・ゲームアイデア大募集!」の結果を、コナミから聞いたMSX話などを交えながら、書いていくことにしよう。

BEEPの無理な注文にも応じてくれる野倉クン。賞品のBMXで有頂点だね!!

6285分の4作品!

今回のアイデアコンテストでは、応募総数が、なんと6,285通! 葉書1枚のものからレポート用紙数十枚のもの、はては原稿用紙100枚以上のもの!まで、それこそ山のように、毎日コナミに送られてきたそうなんだ。その大量の応募作品のなかから、4回もの審査を経て、やっと大賞および各部門優秀賞の4作品を決定したというんだから、審査にあたった方たちの苦労が偲ばれるというものだね。

審査をするにあたっては、まず第一に「実現性よりオリジナリティを重視」し、そのうえで「審査員に何らかの感動を与えたかどうか」ということを基準にして選考したとのこと。つまり、ハードの制約にとらわれない、自由な発想の作品が選ばれたっていうことなんだ。

各部門の受賞者は別表に載せてあるとおりだけど、なかでシナリオ部門だけ「該当者なし」となっているのは、ただでさえシナリオ部門には応募者が少なかったのに、シナリオ部門から大賞が出てしまったため、部門賞を与えるに足るデキの作品がなくなってしまったということだ(大賞と部門賞は別別に選ぶつもりだったらしい)。ま

「MSXのソフトでは、『火の鳥』がいちばん好き」まあ、もっともな答えでんな。

「ホントはイラスト部門に応募するつもりだったんです」。でも、あまりに凝り過ぎて、締め切りに間に合わなくなっちゃったんだって!!

グラディウス2　アイデア公募受賞者

★グラディウス2大賞＝シナリオ部門
　野倉　弘次　（千葉県）
以下優秀賞
★モデル・ジオラマ部門
　大河原　正年（群馬県）
★アイデア部門
　一ノ瀬　博人（長崎県）
★イラスト部門
　中川　潤　（大阪府）
★シナリオ部門
　該当者なし

コンテストの成果は？

そういえば、ボクが最初っから疑問に思っていたことがひとつある。それは、コンテストの締め切りとグラ2の発売日が近いから、応募アイデアがあまりゲームに生かせなかったんじゃないだろうか？　ということだ。しかし、それについてコナミの人は、

「今回は細かい部分ばかりですが、それでも十数点は取り入れています。また、これを今後のゲームに取り入れる計画もあります」

と答えてくれた。とゆーことは、グラディウス3の計画でもあるのかなー？　なんて思ったら、

「グラディウス3については、今のところ白紙です」

とのこと。

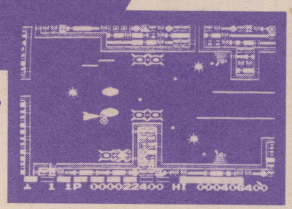
でも、年末に発売予定のMSX2用タクティカル・アクションゲーム（聞いた話では、主人公の喜怒哀楽によって攻撃が変化する、エスニックな雰囲気の――そう、『ダバダ』みたいな雰囲気のゲームになるそうな）をはじめ、今後のコナミのゲームには、今回集まったアイデアが開発者によってアレンジされて、バシバシ登場するそうだから、とりあえずは安心。

まぁ、だいたい今回のコンテストでは、入賞した、しないにかかわらず、応募作はすべて開発の人が目を通しているわけなんだから、キミたちが送ったアイデア――言い換えれば、キミたちが考え、望んでいるゲームの形――が、開発者に伝わったと考えれば、採用不採用にこだわる必要はないと思うんだけど、どうだろう？　というわけで、いろんな意味で

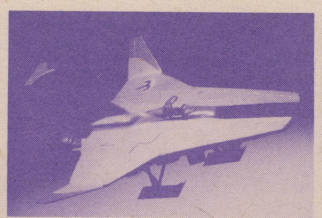
もう1度チャンスを！

「ゲームキャラのイラストコンテストで入賞したこともあるんです」

将来は、プログラマーになりたいという野倉君。これでコナミにコネができた!?



⬆よりパワーアップしたグラディウス2。MSXの域を超えた！



⬆モデル・ジオラマ部門の優秀賞受賞作。機長約30cmの力作だ。

イラスト部門の優秀賞は、エアブラシを多用したプロ並の絵！

⬆復活ヴェノム！　悪者はすぐ復活するんだから、もー!!

⬅野倉クンのシナリオでは、活躍するのはビッグバイパー・パイロットの弟。

グラディウス2 大賞作品（要約）

蘇ったマザーブレイン――ネオゼロス軍の猛攻に対抗すべく、グラディウス星では、ビッグバイパー（形式名称FFS　01）をベースにした戦闘機の開発を進めていた。FFS　02B、FFS　03D、FFS　04G……グラディウス星の勇気ある若者たちは、次々と新型機に乗りこみ、ネオゼロス軍に立ち向かっていった……が、誰一人として帰ってくるものはいなかった。

開発は思うように進まない。しかしその間にもネオゼロス軍の侵攻は激烈を極めていく。

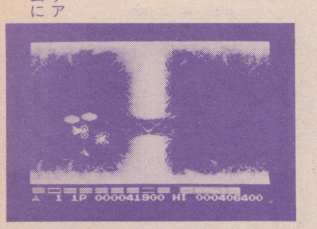
そして、グラディウス星から、最終戦闘機、FFS　09XYZが飛び立っていくのである。グラディウス星最後の希望をのせて……。

FFS　09XYZは、パイロットのロイ・フィックスすら知らぬ、未知の機能を秘めていた。その機能をもって、ロイはネオゼロスの本拠地メフィウス星を目指して進んだ。その間、先に新型機で飛び立ったまま行方不明だった友人、兄を救出。ともに協力しあって、異形の敵戦艦を撃破するなど、着実に戦果をあげていった。

そしてついに、敵の母星・メフィウスに到達。マザーブレインの正体は――。

有意義だった「グラディウス2・ゲームアイデア大募集！」。コナミでは、今後も同じようなアイデアコンテストをやるそうだから、「次こそ絶対に入賞するぞ！」という人は、この記事を参考にして（「実現性よりオリジナリティ！」とか「シナリオ部門の応募が少ない」とか……）再び修行に励んでくれ。そして、そうでない人でも、「自分のほしいゲームを知ってもらいたい！」ぐらいの軽い気持ちで応募したらいいんじゃない？

ま、とにかくMSXの味方・ユーザーフレンドリーなコナミからは、まだまだ目をはなせそうにないね!!



キミの送ったアイデアが、コナミのゲームに採用されるかも!?

特別付録

ベスト・ゲームミュージック・セレクション

作曲者からのメッセージ

今回のソノシートは、今大人気のアフターバーナー、Rタイプ、ドラゴンスピリット、女神転生の4曲だ。どれをとってもいい曲ばかりで、両面13分の中に収めるのがたいへんだったぞ！ レコードで出るものもあるから、聴き足りない人はそちらで聴いてくれ！

ソノシート使用上の注意

1、レコードにホコリが付いていたり、針が磨耗したりしていると、針トビを起こしたり、音溝を傷めますのでご注意ください。

2、高温の場所に置いたり、傾けて置いたり、積み重ねたりしますと、反りを生じることがありますので、ご注意ください。

3、プレイヤーのオートリターンスイッチを手動に切りかえてください。

A面

アフターバーナー（セガ）

この曲の最大の特徴は、なんといってもVGMではじめてのギターサウンドが入っている点だろう。アウトランを作ってるころから、ディストーションギターの音を入れたいなと思っていたことがやっと実現したわけだ。

ソノシートには1曲しか入っていないが、その他の曲にもひと味違うギターサウンドが入っているから、ぜひレコードを買って聴こう！

Hiro

Rタイプ（アイレム）

ワテら、この音作るのに四苦八苦したんでっせ。ゲームの内容はシビアやし、FM音源のるから絶対エエ音でる思うてるし、これはプレッシャーやったでぇ。難しかったんは、ソノシートにはいってないけど、STAGE3のBGMや。画面に大戦艦がでてきて、えらいマメにタマうってきよる。あいつのでかさとマメな攻撃を音楽にするのは大変やった。それも終わったのになんでこんなん書かなアカンねやろ。けど、このゲームはオモロイでっせェ！

B面

ドラゴンスピリット（ナムコ）

皆さん今晩は。私が司会のメガテン細江です、よろしく。

今回はドラスピのVGMよりエリアー、2をさわりほどですが、紹介しましたが……しかし、たったこれだけで読者の方々が納得するわけないでしょ、でしょ、でしょー。もう欲求不満、消化不良、ってな感じだよねっ！ ね～っ!!

そこでちょっといい話を持ってきたんだけど……聞きたい？……じつはだね～ドラスピを全曲収録したアルバムが10月21日に発売されちゃうんだよ。ほかにも歌入りモモちゃんとかも入っているんだぁ～、これで今秋の夜長を楽しんでいただきたい、てなわけ、楽しみにしてねっ。

さて、それではエリアー／ザ・ベイリオウウィック・イーラからボルケイノあわせて、続けてジャジャジャーンでどうぞ……。

ありがとうございました。また次も気合張って曲書くから読者の方も、もっともっと音楽好きになってちょーだいねっ。

じゃ、またね～Byebye～。

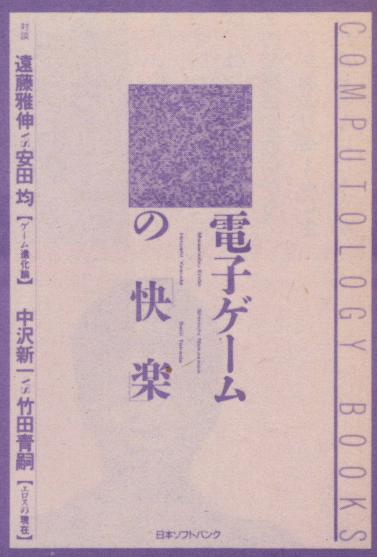
デジタルデビル物語 女神転生（ナムコ）

ゲームの内容から、こいつはヘビメタ路線かな？ と思ったまではよかったが、普段は聞くジャンルではなかったので、さー困った。しかたがないので、その方面の強者たちから数十本のテープを借りて聞くこと1ヵ月。今ではヘビメタを聞かないと眠れない体になってしまいました（冗談ですヨー）。

このゲームの音楽は時間がかかっているせいか、個人的にすべて気に入っています。とくにエンディングはね。

T・M

COMPUTOLOGY BOOKS
は、コンピュータと文化の新たなパラダイム



電子ゲームの「快楽」

対談●中沢新一VS竹田青嗣●遠藤雅伸VS安田均

●四六判 ●定価1,200円

なぜコンピュータ・ゲームは人を引きつけるのか？
ゲームシーンが映し出す「現在」とは？
そして、これからのコンピュータ・ゲームのゆくえは？
ゲームデザイナーと、気鋭のインテリジェンスによる白熱のダイアローグ。

好評発売中

同時発売 ワープロ考現学

対談●紀田順一郎VS古瀬幸広
●三田誠広VS荻野綱男

●四六判 ●定価1,200円

SOFT BANK 日本ソフトバンク 出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
井関ビル TEL.03-261-4095

特集2

今月も話題満載！　この秋も
セガから目が離せないぜい!!

嵐の予感だ!! セガレポート

特報!! 衝撃のデビュー!! マスターシステム

セガから、家庭用マシンのニューフェースが10月下旬に発売される。その名は〝セガ・マスターシステム〟。FM音源、連射装置つきの超強力マシンだっ!!

文／たけやぶやけた

ムムッ、内需拡大か!?

〝セガ・マスターシステム〟と聞いて、事情通のセガ人なら、「え？　それって、マークⅢのUSAバージョンでしょ！　ついに、国内発売するの？　じゃあ、〝ブラックベルト〟とか〝サファリハンティング〟とかのソフトが、日本でできるんだね!!」

と、早トチリするかもしれない。そう、知っている人も多いと思うけど、このマスターシステムとは、もともとアメリカ向けに一年以上も前から販売されているマシンの呼び名なのだ（ちなみに、セガ社内でのコードネームはマークⅣ）。今回発売されたものは、それと同名であるばかりか、写真を見ればわかるとおり、外見上そっくりだから、そのまま国内発売されるんだと思うのも無理はないよね。

ところが、ゲッチョン！　じつはこの日本版マスターシステム、中身はまったくアメリカ版と違ったものだった!!　で、さっそくその核心に迫ってみたい。

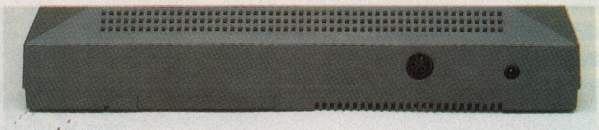
電源を入れると……

まずは、電源を入れてみよう。電源スイッチは、マークⅢと違って前面についている。えっ？　ソフトは入れないのかって？　まあゴチャゴチャいわずに、とにかくスイッチオンしてみなって。

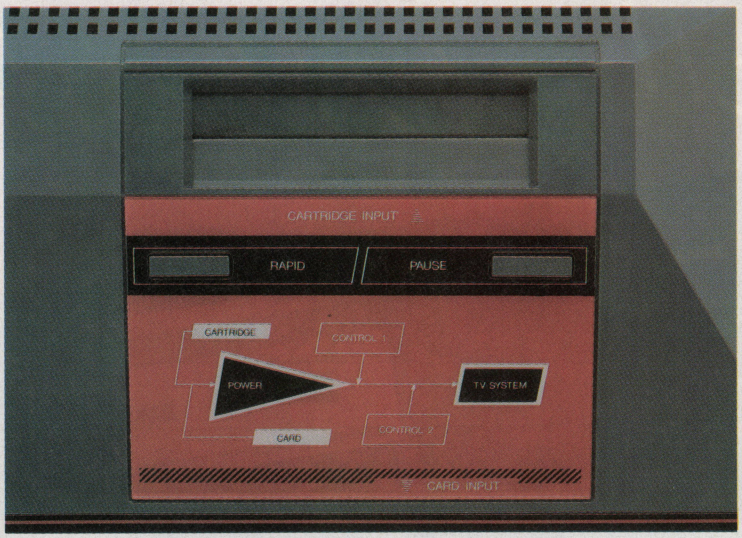
オオッ!?　なんと、3D風の画面に、「電源をOFFにして、ソフトを入れてください」なんてメッセージが出ている。しかも、このBGMは、この音質は……、スペハリのFM音源バージョンではない!!　ということは、ここでボタンをどう操作してもBGMはスペハリだけだよ〜ん！

▲ここでボタンをどう操作してもBGMはスペハリだけだよ〜ん！

▲電源スイッチは前面にある。一番右にあるのが、3Dメガネ用の端子だ。ジョイスティックとカードのスロットは今までどおりだね。



▲目につくのは、電源と画像出力の端子だけの、すっきりとした背面。左下部に、拡張端子が隠されているんだよ。



▶左が、連射設定用ラピッドボタン。アメリカ版マスターシステムでは、この位置にリセットボタンがあったんだけどね。

ないかぁぁぁ!!

そう、マスターシステムには、話題のFM音源が内蔵されているのだ。それだけではない。連射機能（ボタン別に設定可能）や、今後発売が予定される3Dメガネ用のアダプタまで内蔵されているし、21ピンRGB出力ユニットまでも発売予定なのだ。

それはともかく、画面の指示に従って一度電源を切り、手持ちのマークIII用ゲームをスロットに差し、あらためて電源を入れると…。

よかったあ！ アウトランも、ファンタジーゾーンも、スケバン刑事IIも、ちゃーんとプレイできる（当然、最近のソフトはFMサウンドだし、ロレッタなど全機種用のゲームだってプレイOK）。

それもそのはず、このマシンの心臓部はマークIIIと同じもの。つまり、まったくの新機種でもバージョンアップでもなく、デラックスマークIIIなのだ。だから、パソコンなんかでありがちな「新機種用のソフトが旧機種では動かない」という問題も起きない。マークIIIユーザー諸君、安心したまえよ。

これからの1台だ

一つだけ残念なのが、キーボードを接続する拡張スロットがなくなってしまったこと（背面下部に別の拡張スロットがあるが、これはキーボードに対応していない）。ベーシックはできないってことだ。でも、このことを逆に考えると、マークIII以上に純粋なゲームマシンとして完成したといえるんじゃないかな？

このデラックスなマシンが、マークIIIよりわずか一800円しか高くない一万6800円という価格で手に入るのだから驚きだ。といっても、今マークIIIを持っている人は、わざわざ買い換える必要はないだろう。マークIIIにラピッドファイヤーとFMサウンドユニットを着ければ、ほぼ互角の機能だからね（3Dメガネは、アダプター、ソフトとセットで売り出されるようだしね）。

でも、これからセガのマシンを買おうという人には、絶対のおすすめだ。友だちに教えてあげようね！

■セガ　マスターシステム仕様

CPU	Z80A　4MHz
メモリROM	8Kバイト内蔵 オプション8Kバイト～512Kバイト（別売）
メモリRAM	8Kバイト内蔵
メモリV-RAM	16Kバイト内蔵
表示能力	グラフィック表示　256×192ドット カラー　64色 パターン　8×8ドット最大448種類 1ドット毎16色設定可 スプライト　8×8ドット最大256種類 1ドット毎16色設定可 1画面に64個まで表示可
スクロール	上下左右、斜め、部分
サウンド	3重和音＋1ノイズ FM音源　YM2413チップ　9重和音
画面出力	ビデオ出力 RF出力（オートRFモジュレーターユニット付属） オプションRGB出力（別売で発売予定）
スロット	カード用35P カートリッジ用44P 拡張端子用50P
ジョイパッド	2個（着脱可能）
ポーズボタン	1個（ゲーム一時停止、再開機能）
3Dグラス用	1個　3Dグラス直接取り付け可
連射設定ボタン	1個　ラピッドボタンにてON、OFF可能
電源／消費電力	本体付属の専用ACアダプター使用　DC9V
寸法	365（W）×170（D）×70（H）mm

こちらもヨロシク！

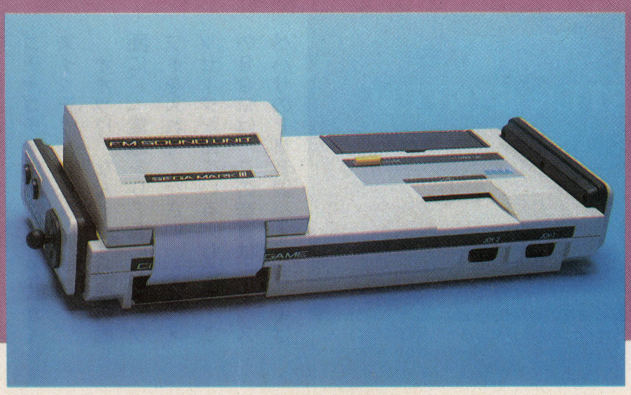
FMサウンドユニット登場！

同時期に発売されるFMサウンドユニット。9重和音可能なYM2413というチップを搭載した本格派だ。その音のよさは9月号のソノシートで実証済みだが、本当の実力はあんなものではない!!

たとえばアウトランの場合、まだユニットの発売が未定の時期に試験的にデータを入れただけ、3～4声しか使っていないし、音楽担当の開発者もまだ音作りに慣れていなかったそうだ。

それが、FZII、BMXを経て、覇邪の封印でようやくその真価を発揮してきた感じだ。FMの音でプレイすると、まるで違うゲームに感じるから不思議だよ。

今後発売されるソフトの多くがこれに対応しているから、マークIIIユーザーなら、「買い」だね！



▶こいつにテレコンパックを接続することだって可能だ。

SDI

画面は開発中のものです。

セガ・マークIII専用
文／七味とうがらし

先月のYASのレポートが大反響！ 宇宙空間を舞台に、ヒジョーにヤバイ内容のゲームが展開するぞ！

ドモッ！

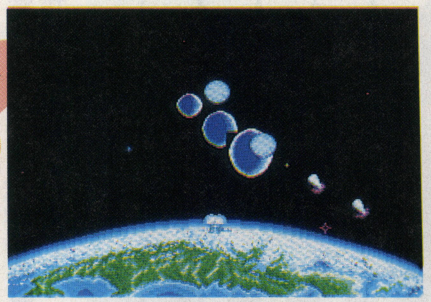
じつに1年数ヵ月ぶりに文を書くことになった、WAIN改め七味とうがらしです。じつは、現在浪人中のため、BEEPにもめったに顔を出せないんだよね（今回は、たまたまって感じ）。でも、やるときは、キバってやるぞ!!

つーことで、SDIの最新情報だ。前回YASが取材したときには、まだほとんどできてなかったせいもあって（じつは、当たり判定すらなかったんだ）、詳しい紹介ができなかった。

◀さて、始まり始まり。まずは、オフェンシブ・ハーフだぜ。

これがマークIII版だ！

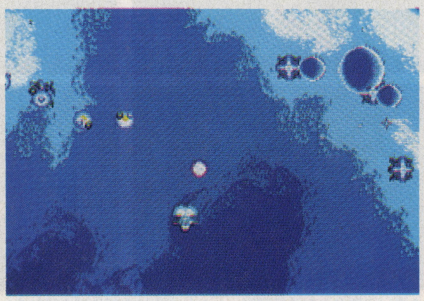
さて、このマークIII版だけど、少々地味な感じはするものの、けっこうよくできている。というのも、ハードの特性を十分に考えたうえでの移植という感じが、ものすごくするんだよね。



▲よしよし。この調子で行けば、まずだいじょうぶ。

◀後半のディフェンシブ・ハーフも、しまっていこう！

しかし今回は、ほぼ完成したものをやらせてもらったから、プレイしていて気づいた点など報告しようと思う。



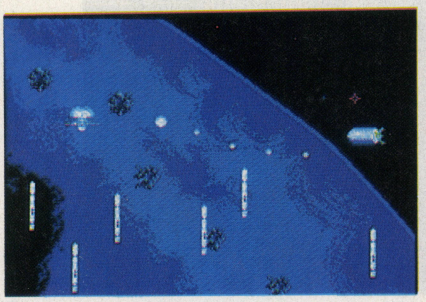
▲ベースはモロに命中させないと、破壊できないぞ。

たとえば、自機のパワーアップ。Pカプセルの種類が3つあるのはビデオゲーム版と同じだけれど、その内容が少々違って、次のようになっている。

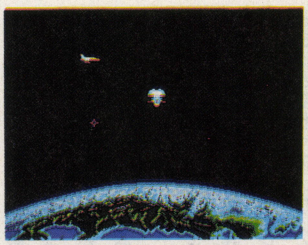
●**赤カプセル**……誘爆範囲が広くなる。照準が分身するカプセルはなくなったらしいから、貴重だよ。

●**白カプセル**……真っ赤になったダメージゲージを、その名のとおり白に、つまりノーダメージに戻してくれる。自機が何機残っていても、ダメージがいっぱいになったらゲームオーバーだから、確実に取っておこう。

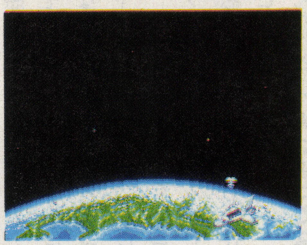
●**黄カプセル**……自機の照準の移動スピードを上げてくれる。ここでオヤッと思った人は、なかなか鋭い。そう、操作は前回紹介したとおり。結局パッドでやることになってしまったらしい（マークIII用トラックボ



▲2面になると、ミサイルが下からも来るぞ。



◀味方のスペースシャトルが、飛んできて……。



◀さあ、次の戦場へ！ 戦いは、まだまだ続くぞ。

早い話、カプセルはマークIII版に本当に必要なものがプログラムされてるってわけだ。

ただ、1つだけ気になったことがあった。それは、2人同時プレイができなくなってしまったということだ。この点は、セガさんに少々キバってもらいたかったね。

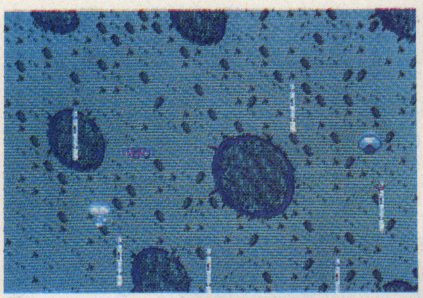
戦い終わって

今回、このマークIII版を初めて見て、実際にプレイした感じでは（当然自作の連射テンキー、愛称「ノンキー」で）、コツをつかみさえすれば、操作はそんなに難しくはないと思う。僕は、3回目ぐらいで、1面ならなんとかノーダメージでクリアできるようになったよ（フリッキーも出るぞ！）。

そして、今回幸運にも、エンディングを見ることもできた。でも、これは自力で見たほうが感動が大きいだろうから、あえてノーコメント！

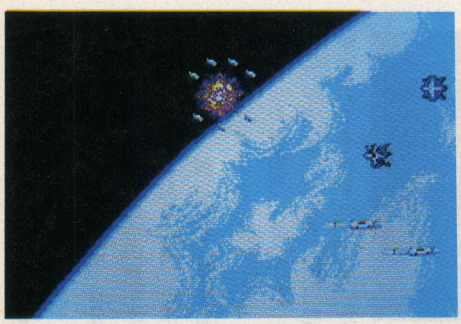
みんな、がんばって自国を守りとおしてくれ。健闘を祈る！

▲やった！ パーフェクトだ。フリッキーに注目ね。



▲この青丸は何でしょう？ じつは、ただのクレーターだよ。

ールを期待していたキミ、残念でした）。だから、黄カプセルを取っておかないと、撃ち逃しが続出して、あっという間にゲームオーバーになっちゃうぞ。



▲きれいな爆発。自機なんだけどね……。

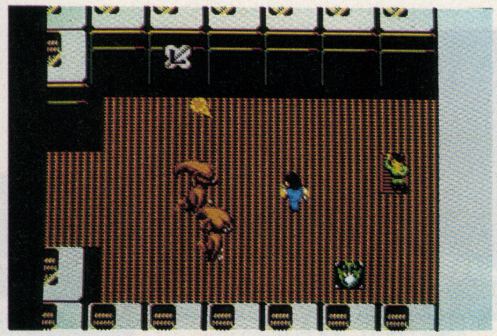
エイリアンシンドローム

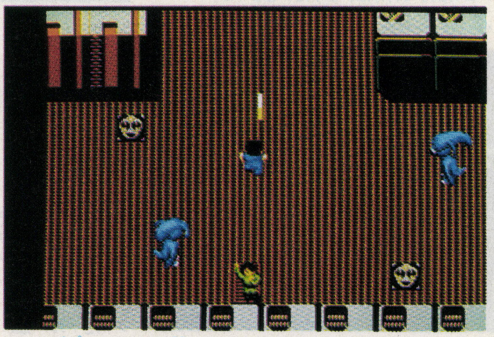
画面は開発中のものです。

セガ・マークIII専用　文／七味とうがらし

あの、グチュグチュベチョベチョのエリシンが、マークIIIに登場。マリーの断末魔の叫びが宇宙にこだまする!!

▲戦いの舞台となる宇宙船。しかし本当に全部地球の船なのかな？





▲これがプレイヤーの武器。レーザーとファイヤーボールだ。

さてさて

前回はたった2枚の写真しか載せられなかったエリシンだけど、今回は違うぜ!!

各面、各武器、各親玉の写真はもちろん、ビデオゲーム版との違いまでも説明するよ。

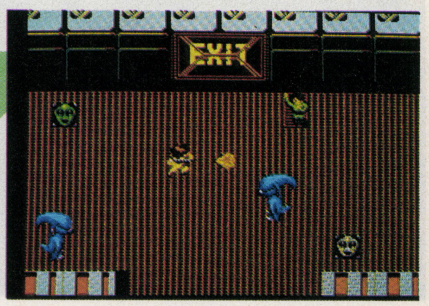
その中身やいかに!?

とりあえず、写真にざっと目を通してちょーだい。ナカナカ……でしょ？　キャラクターの大きさもわりとビデオ版に近い感じがするし、エイリアンもそれぞれ独得の雰囲気を持っている（なかには、やや情けない感じのするヤツもいるけどね）。

さらに、自キャラのリッキーとマリーは敵にやられると悲鳴を上げて倒れるし、ルールもビデオ版とさほど変わっていないんだけど……。

え!?

写真を見ただけではほとんどわからないと思うけれど、じつは、もんのすごい量の変更がされているんだ。では、さっそくその違いについて説明していこう。



▲あと1人救出すれば、ボス面へ行けるんだけど……。

信じ難い変更点

まずは、できればなんとかしてほしかった変更点から。

①ビデオゲーム版は縦横無尽にスクロールするものだったのに、どういうわけか、画面切り替え（はじまで行くと動きが止まり、スクロールする）になってしまった。

②残念なことに、2人同時プレイができない（2人別々プレイはできるけどね。プレイヤーがリッキー、プレイヤー2がマリーを操る）。

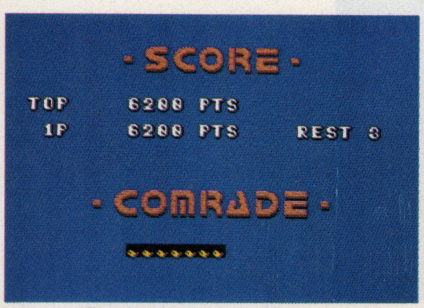
人によっては許せない変更点

次に、とくに意見が分かれるだろうと思われる変更点だ。

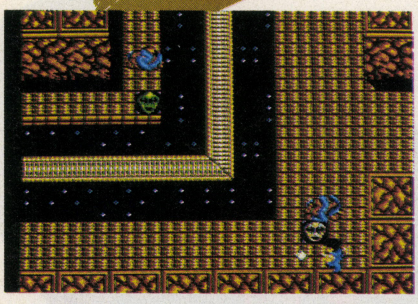
③通常画面では、スコア、自分の残り、残り救出人数等の表示がない！　これらを見るには、㊧ボタンを押して、画面を切り替えなければならないのだ。

④F（火炎放射器）、B（ボム）、O（オプション）、MAP（船内地図）がなくなってしまった。使い分けができないのだ。

◀2面。眠たそうなエイリアンが襲ってくる！



▲ゲーム中に㊧ボタンを押すと、こうなる。



▲3面。操作を誤ると落っこちるぞ。

がおもしろかったので、少し残念だ。

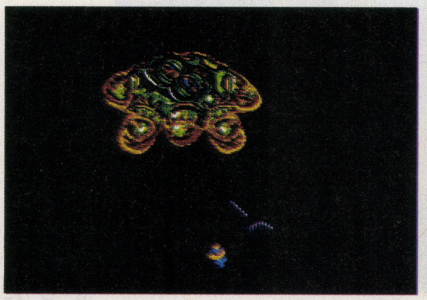
その代用かどうかは知らないけど、ニューパーツ〝E〟と〝W〟ができた。機能はそれぞれ、画面内の敵の一掃と、(そのラウンド内での)ワープだ。どちらも、いざというときに役立つ。とくにワープは、迷路にハマるのを楽しみたいというキミのためのパーツだ。へっへっへ……。

⑤ジェネレータ(エイリアンの温床)がなくなり、かわりに弾を吐く人面床(?)ができた。これはまぁ……そういうものだ(なんのこっちゃ)。

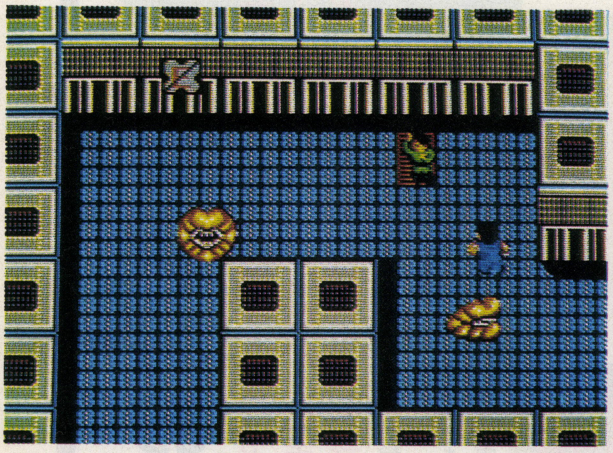
▲2面の親玉。こんなところで死んでちゃ、あとがきついよ。

⑥船内の設計は一新され、より迷路的になった。マークIII版に備えて、必死にビデオ版のマッピングをした人は残念でした(どーでもいいけど、僕は迷路が大っきらいだ!)

⑦網状の床の下に見えるフロアーのチラチラや、頭上の配管等がなくなった。これはしかたないことかもしれない。しかし、2重スクロールは無理にしても、せめて阿修羅で見せたような、キャラクターの上に重なる背景がほしかった。



▲3面の親玉。こいつがモゾモゾ動く姿はなかなかキモイ!!



◀4面。これまでとうって変わって、さわやかな色使いの面だ。

⑧親玉が、ほとんど総入れ換えになった。だけど、この親玉たち、さりげないところにキラリと光る気味悪さがあって(これ、ほめてるつもりなんだけど、変かな?)、けっこう見せてくれるぞ。

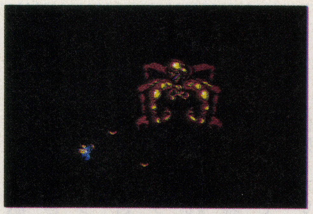
⑨最後に、これは変更というよりは、むしろビデオゲーム版にもっとも近いところといったほうが、正解かもしれない。それは、FMサウンドユニットに対応しているってことだ(当然と言えば当然だが)。ちなみに、PSG版を聞いた感想は、「カワイイ音」。やっぱり、FMサウンドユニットは、少々無理をしてでも買おうね。

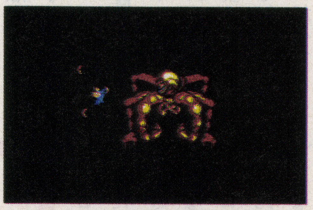
とまあ、こんな具合に、かなり違うものに作られているんだ。

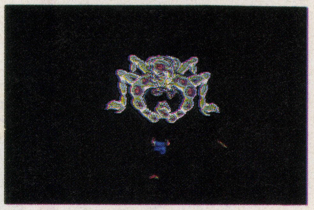
「ゲゲッ! こんなモン、もうエリシンじゃねえ!!」

とゆー人もいるかもしれない。でも、これらの変更で、ゲームが安易になったとか、つまらなくなったとかいうことはないのだ。

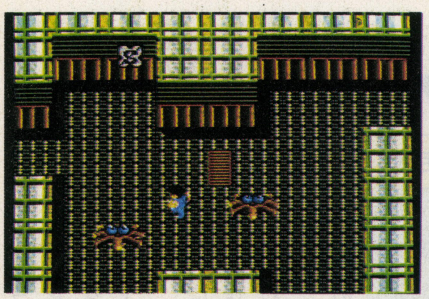
つまり、かんたんに言うと、今回の移植はダブルターゲット的ってことだ。えっ? 意味がわからないって? 要するに、外見はビデオゲーム版と似ているけど、実際にプレイしてみるとかなり違う。しかし、別の新しいおもしろさが盛りこまれているってことさ!







▲4面の親玉。個人的には一番好きだ。この、首をクイッと向けたところが何とも言えない。攻撃を受けて苦しむ姿もまたイイ。



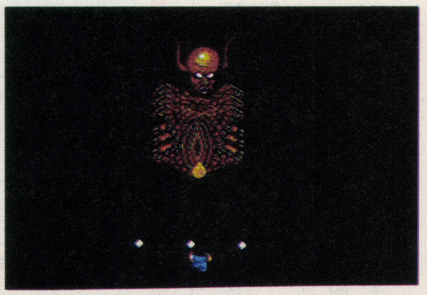
▲5面。なんとなくさびしい。

アフターフォロー

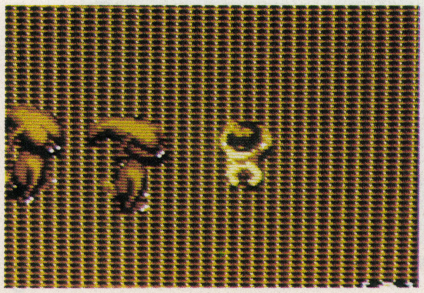
とまあ、書きたいことをバンバン書いてきちゃったけど、大事なことを一つ書き忘れていた。

じつをいうと、僕が見たものは、セガの開発部の人の話によれば、まだ完成度50パーセントぐらいだそうだ。だから、まだまだ変更される可能性が大いにあるのだ。

う~ん、そういえば自分には当たり判定がなかったし、全部の仲間を救出しなくても親玉面に行けたし、タイムリミットもなかったなあ(誰だ、そのほうがいいなんて言ってるのは!)。



▲5面の親玉。火の玉を撃ち返してくるとんでもないヤツだ。



▲なんとなく笑える、マリーのやられた姿。

ひょっとしたら、これから、ここで紹介した以上の新しい味付けがされてるかもしれないぞ。タイトルも凍てつくこの恐怖(マークIII版のタイトルは、残念ながら震えないのだ)、ちょっと時期外れな気がしないでもないけど、秋の夜長にぜひ味わってほしい。

アフターバーナーが出るぞおおっ!!

ゲーセンで超人気の体感ゲーム"アフターバーナー"のマークIII版が、年末発売決定!! 前代未聞の4Mソフトだぜい!!

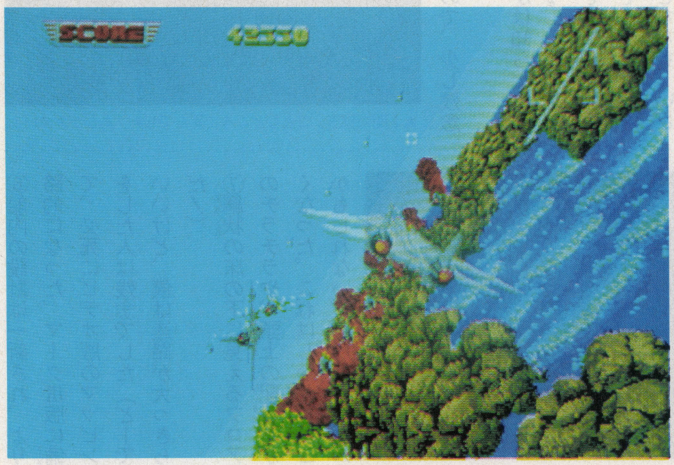
文／絵魂詩霊

超ぜーたくな作りっ!

この前ゲーセンにお目見えしたと思ったら、もうマークIII版アフターバーナーが開発中だなんて、ボクは歓喜と同時に、ふと不安を感じてしまった。スペハリ、アウトランを見事に移植してくれた実績はあるものの、なにしろビデオ版はあのスゴさだからね……。あの360度回転が、本当にマークIIIでできるのだろうか?

でも、取材に行って、その不安は吹き飛んだ。実物を見ることこそできなかったものの、開発の人の「できます!!」の一言が聞けたからだ。

その自信の裏付けとなっているのが、テレホビー界初の大容量4Mビット。なにしろビデオ版とはハードが違うから、回転させるには(ちなみに、円周を16段階に分割するそうな)、個々のキャラクターについて、角度別、遠近別に、とんでもない枚数の絵を用意しなければならないのだ。で、1Mや2Mではまったく足りず、大英断の4Mが実現したってワケ。



▲これはビデオゲーム版の画面。どれだけ近いものができるか楽しみだ。

その再現度やいかに!?

画面上のキャラクターは、残機表示、スコア表示等にスプライトを使うものの、あとはすべてフィックス(つまり、スペハリの敵キャラ、炎などのやり方)を使用する。ここで心配されるのが、スペハリと同じく"枠つき攻撃"になってしまうのかということだ。ところが、技術の進歩とは恐ろしいもので、今回は後ろの背景や他のキャラともきれいに重ね合わせ処理をしてくれるそうだ。

問題は、ビデオ版の各ラウンドが、どれだけ再現されるかってことだろう。これについては、かなり無理をしても(4Mでも)、ビデオ版ほど多種のラウンドは入れられないそうだ。それでも、岩石地帯、海上など、代表的なシーンは残るそうだから、それほどグレードダウンは感じないだろう。

BGMは、もちろんFM音源対応だから、ゲーセンのあの雰囲気をかなり忠実にコピーできるんではないだろうか。ゴキゲンのハードロックでね(断じてヘヴィメタなんかじゃないぞ)。

なお、最近のビデオ版についているレバーの機能についてだけど、現在、あれを盛りこむかどうか検討中とのことだ。

BEEPでは、アフターバーナーの新しい情報が入りしだい誌面で紹介していくから、来月号を楽しみに待っていてほしい。

どういうわけか、いきなり今月から、トップチャートがセガレポートの住民となったのだ。てなわけで、さっそく表のほうを見てもらいたい。

セガのゲームのランキングにはいつも言えることだけど、新作の初登場上位ランクインと、思わぬ旧作の健闘が光っているね。ここらへんは、ゲームの絶対本数の乏しさに原因があるのかな?

なお、よく問い合わせがあるんだけど、スペースハリアーとロッキーは、もうセガに在庫がないそうだ。したがって、市場にもほとんど存在しないはずで、ランクインしないのも当然なのだ。

このトップチャートは、あくまでもお店の売り上げをもとにしているから、その点注意ね!

セガ・トップチャート

ランク	前月	ゲーム名	対応機種・定価
1	1	ファンタジーゾーンII	マークIII・5,500円
2	3	ザ・プロ野球ペナントレース	マークIII・5,000円
3	2	アウトラン	マークIII・5,500円
4	—	BMXトライアルアレックスキッド	マークIII・5,000円
5	—	グレートバスケットボール	マークIII・5,000円
6	4	あんみつ姫	マークIII・5,000円
7	6	赤い光弾ジリオン	マークIII・5,000円
8	—	グレートゴルフ	マークIII・5,000円
9	—	スーパーワンダーボーイ	マークIII・5,000円
10	7	魔界列伝	マークIII・5,000円

★協力店 ●西武百貨店(東京・池袋) ●阪急百貨店(大阪・梅田) ●ヤマギワホビーショップ(東京・神田) ●寿屋日吉店(神奈川・港北) 集計期間は昭和62年8月1日から8月31日まで。※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

嵐の予感だ!!

オリジナルRPG ファンタシースター 開発中!

▶きれいなマップ画面上を、パーティーを組んで旅するのだ。

▶どうやら、メンバーの種族、職業などもいろいろあるみたいだね。

セガファンの間で待望久しかったオリジナルRPGが年末に登場する。期待大だぜ!

文／ヘッディ・ワンメガ

もう1本の4Mだ!

セガで開発中の4Mソフトは、アフターバーナーだけではなかった。なんと、オリジナルRPGの大作が着々とできあがりつつあるのだ。まあ、写真を見てほしい。きれいだというのもさることながら、敵キャラのデカサはどうだ! こんなのが何十種類も出てくるのだろうか? こいつは、ワクワクもんだね。

オリジナリティーに期待

プレイヤーはパーティーを組んで、凶悪なモンスターと戦いながら、ゲームを進めていく。

こんなふうに書くと、典型的なファンタジーRPGのように思われるけど、じつはゲームの舞台は宇宙。母星「アルデバラン」、砂の星「モタビア」、闇と氷の星「デゾリス」、霧の星「レクシオン」の4つの惑星をまたにかけた、壮大なストーリーなのだ。

特筆すべきは、ダンジョン内の3D表現。歩いたり方向を変えたりするときに、従来の瞬間的に変わってしまう表現と違ったリアルな手法が使われている。

くわしいことはまだ謎だけど、セガさんのことだから、きっと某ドラクエシリーズに匹敵するものを作ってくれるんじゃないかな?

▲ウオオッ!! こいつはでかいぜ。倒しがいあるね。

新作情報

今月から出る順ソフト表がファミコン専用になったため、セガの新作情報はここだけだ!!

というわけで、今回紹介した**エイリアンシンドローム**と**SDI**は10月発売。**麻雀戦国時代**と**マスターズゴルフ**、**ザクソン3D**も10月中に発売される。マスターズゴルフは、以前取材したときよりずっと改善されたそうなので楽しみだね。ザクソン3Dは、3Dメガネ、専用アダプターとセットで発売だ。

11月には、写真の**バーティーゲームズ**が登場。流行のビリヤード、ダーツ、ビンゴの3種類のゲームが楽しめるぞ。11月に出るものとしては他に、**赤い光弾ジリオン**II、**アレックスキッド**——**失われた星たち**——、**プロテクター**などの名前が挙がっている。**ファンタシースター**もギリギリ間に合うかもね。

▶これは、ビリヤードの画面、しゃれた感じだね。

12月には、**アフターバーナー**、**ムーンポール**、**ビリオネア3D**、**スペースシューティング**が予定されている。アフターバーナー以外の内容は、まったく謎だ。

また、来年早々に、**スーパーマン**が出るそうだ。お? ここで、なつかしの謎の予言者の登場だ。

「フォッフォッフォ、久しぶりじゃのお。わしの水晶玉も最近3D対応になってな、いろいろと3D関係のことがよく見えるのじゃ。今回は、ゲーセンでもマークIIIでも大ヒットしたシューティングゲームが3Dソフトになって生まれ変わった姿が見えるんじゃが……。水晶玉が必ずしも真実を見せるとは限らんからの。問い合わせてもムダじゃぞ。フォッフォ……」

覇邪の封印

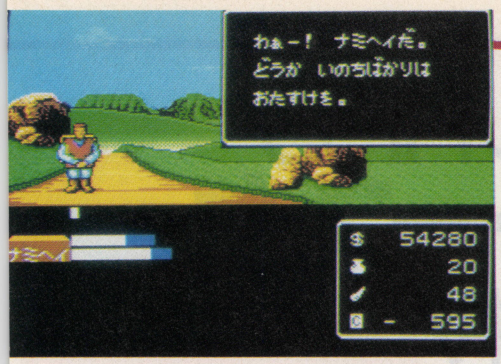
第1部 若き勇者

同時進行レポート人

セガ初の本格RPG、もうやってみたかな？ 今回からスタートの、この同時進行レポートさえあれば万全だ。おっと、FMサウンドユニットも忘れずにね。気分盛り上がるぜ!!

文／〝えてきち〟ＹＡＳ

©ＫＧＤ1986／アスキー1986



⬆ちょ、ちょっとお、ボクそんなに悪人じゃないよお。知名度がマイナスだとこうなる。

プロローグ——旅立ち——

……異次元の軍勢がこの世界に現れ始めてから、もう何ヵ月たっただろうか？ 度重なる戦役の中で、わが軍の兵士たちは傷つき倒れていくというのに、敵は一向に衰える気配はない。このままではこの世界は……。

人々の不安と絶望が大きくなっていくなか、私はアルカス国王に呼び出された。

「そなたの使命は、よこしまなる扉を封じ、この世に平和を取り戻すことじゃ。そのためには、コルキス神殿で異次元獣に守られている覇邪の封印を手に入れねばならぬ」

「はっ、必ずや……」

「まずは、コサーマなるものに会うがよい。よりくわしい話が聞けるであろう」

こうして、旅に出ることになったのはいいが、コサーマの居場所はおろか、さしあたって何をしたらよいかもわからない。途方にくれながら城を出ようとすると、目の前にかわいらしい妖精が現れた。

「覇邪の封印を取りにいくんですってね。私も連れていってくれない？ こう見えても、地理や異次元獣のことにはくわしいのよ」

「いいだろう。これで話し相手ができたってもんだ。そうそう、私はコサーマに会いたいんだが、キミは彼について何か知らないか？」

「うわさには聞いているけど、どこにいるかはわからないわ。そうだ、町へ行ってみようよ。何かわかるかもしれないよ。ここから南に行ったところに、ガリアっていう町があるわ」

第1章 戦いの幕開け

私たちが町に向かって歩き始めると、いきなり1匹の魔獣が目の前に立ちはだかった。まったく武装してないため不安に襲われた私に、妖精が耳元でささやいた。

「こいつはローバルっていうんだけど、魔獣のなかでは一番弱いの。素手でも楽に勝てるよ」

なるほど、数発殴ったら、あっけなく死んでしまった。先を急ごうとする私を制し、妖精は何やら死体をまさぐっている。しばらくすると、三角形のものを2つ持ってきた。

「これ持っていったほうがいいよ」

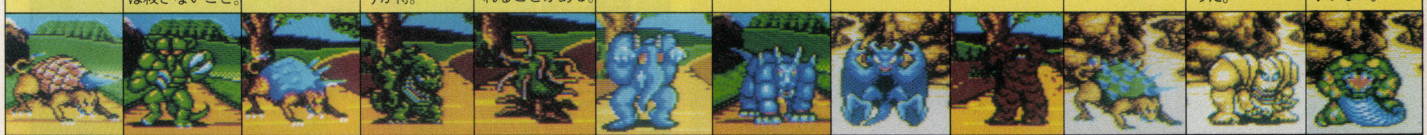
「なんだいそりゃ？」

「魔獣のキバよ。あなたが魔獣と

⬆こいつをもらうには○○がいないと……。

序盤戦キャラクターデータ ①倒したときに手に入るもの ②出現場所 ③注意事項

悪徳商人	商人	盗賊	旅人	白の導師	黒の導師	ローバル	ウンムタク	ゲルフィース	スウマーグ	ツァール	コウヨウキ
①2000ゴルダ ②平地、森、山、砂漠 ③序盤戦の金ヅル。倒しまくろう。	①1500ゴルダ ②平地、森、山、砂漠 ③知名度が下がるので、どうしても金が必要なとき以外は殺さないこと。	①3000ゴルダ ②平地、森 ③盗賊から金を奪うなんてヘンな気分。	①500ゴルダ ②平地、森、山、砂漠 ③こいつを殺すと大きく知名度が下がる。情報を聞いたほうが得。	①—— ②平地、森、山、砂漠 ③知名度がプラスのときに話をすると、体力を満タンにしてくれることがある。	①—— ②平地、森、山、砂漠 ③知名度がプラスのときに話しかけると、半殺しの目に会う。	①牙2本 ②平地 ③初めのうちは、こいつをやっつけてレベルアップしよう。	①牙1本、100ゴルダ ②平地 ③こいつも、はっきりいってカモ。	①牙3本 ②平地、地下 ③こいつと戦うのは装備を整えてからにしよう。	①牙14本 ②平地 ③こいつって、なんか服着てるみたいだね。	①牙10本 ②平地 ③ムチャクチャな顔してるけど、よく見ると鳥の頭が2つついているのだった。	①牙5本、3000ゴルダ ②平地 ③ちょっとレベルアップしたころには、もうオイシくってしょうがない。



セキサイガ	ザイラード	セイサイガ	シュウラン	ギザイラ	シャオウホウ	ヨウリキタイセン	ソルガモイラ	ダムダス	リョクサイガ	ヨウジュホウ	イェブ
①牙6本 ②平地 ③最初のうちは、その攻撃力に悩まされる。	①牙4本 ②平地 ③見かけだおし。軽く切りきざんであげよう。	①牙20本 ②森 ③こいつの炎と攻撃力は、森の脅威だ。	①牙8本 ②森 ③ゴジラを小さくしたようなやつ。チョロイもんだけど、やたらと出てくる。	①牙1本 ②森、地下 ③こいつは何のために森にいるんだろう。不思議だ。	①牙10本 ②森 ③聖なる木の実を持っている。あまり強くないし、なかなかオイシイ敵。	①牙16本 ②平地 ③序盤戦後半（ヘンな表現！）の敵だね。名前は強そう。	①牙30本 ②山 ③山にいる敵は、えてして強い。仲間を見つけるまでは入らないほうがいいぞ。	①牙2本 ②特定の森 ③プヨプヨしているためか、なかなかダメージを与えにくい。こいつのいる先には……。	①牙80本 ②山 ③サイガ族（？）の親分。色が変わるだけで、ここまで強くなるとは！	①牙25本 ②山 ③こいつは、山にいる敵にしては弱いほうだ。	①牙20本 ②山 ③いきなり炎を吐くぞ。なかなか逃げられないし……。

明日のためにその1 知名度とは……

知名度については先月号でも書いたけど、もう一度確認しておこう。これは、心の善悪を表すパラメータだ。プラスで正義の味方としての名がとどろき、マイナスだと悪名高いということになる。

マイナスになってしまうと、旅のとちゅうで出会う人々がいっせいに口をつぐんでしまい、重要な情報が聞き出せなくなってしまう。つまり、プラスにしておくに越したことはないってわけ。

ちなみに、倒すと知名度が下がってしまうキャラを挙げてみよう。旅人、商人、白の導師、センピやハンジョウなどの特定魔獣といったところだ。注意しよう。

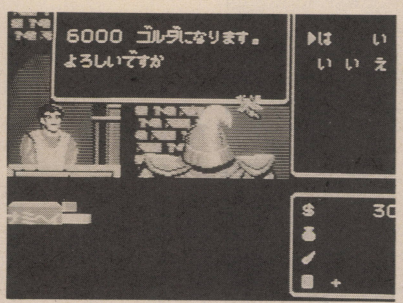
戦った証拠になるの。町に行けばお金に換えてくれるのよ」

町に着くまでに何匹か敵に出会ったが、弱いものばかりだった。町に入ると、住民が親切に情報を提供してくれた。幸運なことに、コサーマの居場所の情報も、わずかながら得ることができた。

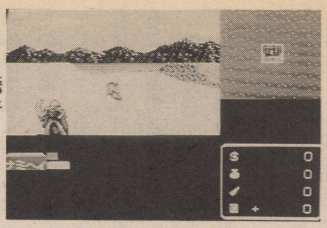
コサーマ捜しに出発する前に、私は装備を整えることにした。これまで出会ったのは弱い魔獣ばかりだったが、この先どんなヤツに出くわすか皆目見当もつかないからだ。

悪徳商人や盗賊からまき上げた金で、短剣、鎧、盾の3つの武具をそろえた。当面の戦いは、これでかなり楽になるだろう。

町を出てしばらく歩くと、旅人に出会った。町から町へと渡り歩いているからには、さまざまな情報、うわさなどを知っているのではないだろうか。そう思って話しかけようとすると、旅人のほうから先に口を開いた。



▲ちょっとお、高いんじゃない？ホントにたまるのかなあ。


◀城を出ると、妖精が話しかけてきた。というのが今回の設定。

◀初めにちゃんときいておこう。メモしておくのもイイかもね。

◀町に入ると、その町について説明してくれる。このコトバがカギになることも……。

「まずは自分の力を上げなさい。戦いはそれから始まるのです」

「敵はどのくらい強いのですか？どれだけの数が……」

しかし、旅人は何も答えず、行ってしまった。

「気になる言葉ね。でも、敵はそれだけ強いのかもね。とりあえず忠告どおりにしてみたら？」

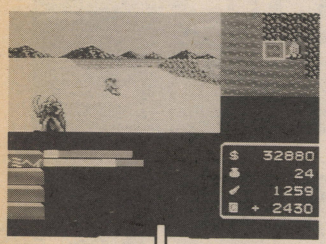
妖精の言葉どおり、私はしばらくの間自分を鍛えることにした。敵と戦っては町へ戻り、鋭気を養う。この繰り返しの結果、私は少しずつではあるが、楽に敵を倒せるようになっていった。今や、ローバル、ウンムタクなどは敵ではなく、コウヨウキ、セキサイガなどを相手に戦えるまでになった。

第2章 コサーマとの邂逅

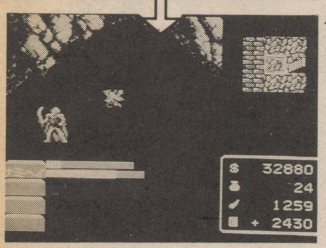
自信がついた私は、少し遠出をしてみることにした。橋を2つ渡り少し歩くと、とある小さな村に着いた。はたして、そこにコサーマはいた！

語り部コサーマは、我々を見ると頼もしそうに語り始めた。

「覇邪の封印は、敵の司令官テラリンによって守られている。このテラリンを倒すためには、3人の仲間を集めねばならん。しかし、今は3人とも、おのれの立場すら知らんのだ。呪文を唱えるがよいぞ。『臥竜いざ立たん』と。これで目覚めるはずじゃ。1人目の仲間がいるのは……」



◀おっなんだこりゃ？



◀おっと地下迷宮か。ここにはアイテムがゴッソリ、プレイヤーはゲッソリ。

▲コサーマ発見！ これでよりコトの真相が明らかになるぞ。

コサーマの村をあとにした私たちは、もう少しあたりを探索してみることにした。いろいろな方向に歩き回ってみた結果、オルコという町と、マルーラ城を発見した。

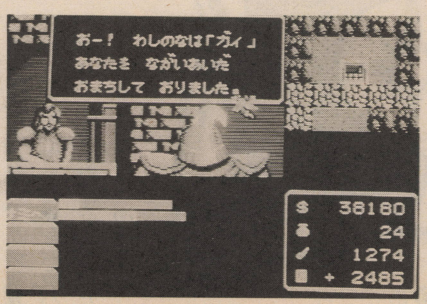
マルーラの城主は、「戦いの証を出せ」と言っている。

「戦いの証というのはアレのことだとして、いったいどのくらい出せばいいのだろうか？」

「あっ、旅人が来るよ。あの人に聞いてみたら？」

旅人にいろいろ聞いてみた結果、必要な数がわかった。私は今までに金を貯めることに躍起になっていたために、戦いの証をほとんど0から集めなければならなかった。これは、並み大抵の苦労ではなかった。

しかし、戦いに明け暮れ、必要な数を集め終わるころには、私の体力は最初に旅に出たころの数倍に達し、金も使いきれないほど貯まっていた。



▲ゆわったあ～！ ガイに会えたぞ！ どこでどうすればいいかは本文参照。

さっそくマルーラ城に持って行くと、城主は私の努力を認めてくれた。そして、私を勇者と讃え、すばらしい武器を私に授けてくれた。なんでも、伝説の武具として長い間この城に納められていたものだそうだ。

第3章 臥竜ここに立てり

体力、武器ともに充実した私は、さらなる戦いへと旅を続けた。海岸線に沿って歩いていると、とある町に着いた。なんでも、ここは海の神を祭っている町だそうだ。情報を求めて町中を歩き回った私は、疲れをいやすべくある家に立ち寄った。そして、その家の奥に

身なりの悪い男がぼうっとたたずんでいるのに気づいた。

なぜか私は、この男を見た瞬間、心がカッと熱くなるのを感じた。もしやこの男が……。

私の脳裏にコサーマの言葉が蘇ってきた。「呪文を唱えよ、唱えよ、えよ、えよ……」と。

「臥竜いざ立たん！」

私が呪文を唱えると、男はこちらを振り向いた。今まで光を失っていたその目はらんらんと輝き、顔つきも変わっている。

男は立ち上がった。座っているときには気がつかなかったが、彼の体格は私と同じか、それ以上のものであった。勇士として、まったく堂々たる風格である。ついに私は、1人目の仲間を目覚めさせることができたのだ！

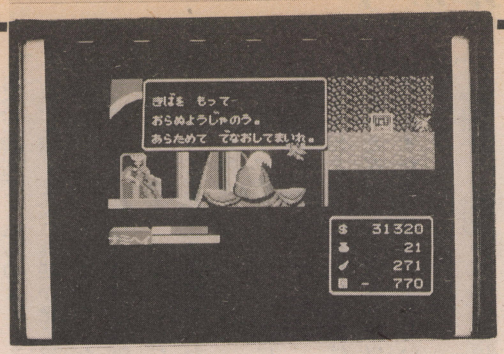
彼の変身ぶりに目を丸くしている私に、彼はすっと歩み寄り、語り始めた。

「私の名はガイ。あなたを長い間お待ちしておりました。ここに覇邪のことを記した古文書の一部があります。これがそろえば、覇邪の封印のありかもわかると思います。他の仲間を捜しましょう。そのうちの1人は……」

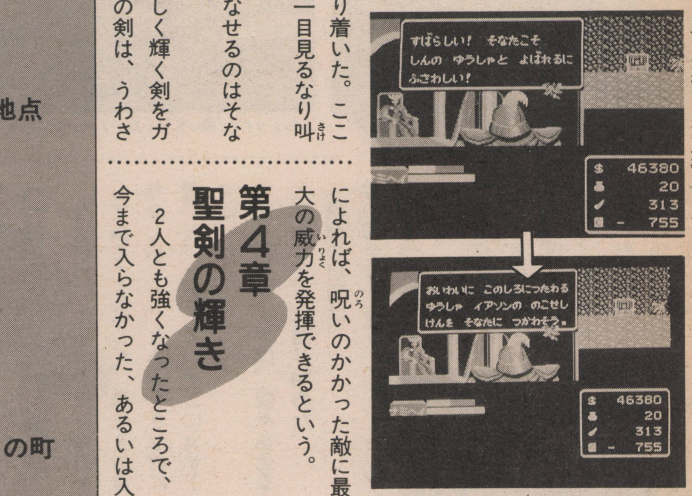
ガイを仲間に加えた我々は、さらに旅を続け、アベイダース城にたどり着いた。ここの城主は、ガイを一目見るなり叫んだ。

「この剣を使いこなせるのはそなただけじゃ!!」

そして、すばらしく輝く剣をガイに手渡した。この剣は、うわさによれば、呪いのかかった敵に最大の威力を発揮できるという。



▲○○を△△本持っていないと追いかえされる。



◀やったね。これで元気イッパイ。ザコなんかメじゃないゼッ！

第4章 聖剣の輝き

2人とも強くなったところで、今まで入らなかった、あるいは入ったものの散々な目にあってあわてて逃げ出した森や山を、もう一度回ってみることにした。すると、ある魔獣しか出現しない森が発見できた。さらにその森の奥に入っていくと両側を海にはさまれて細い道があり、未知の土地に行けるようになっていた。

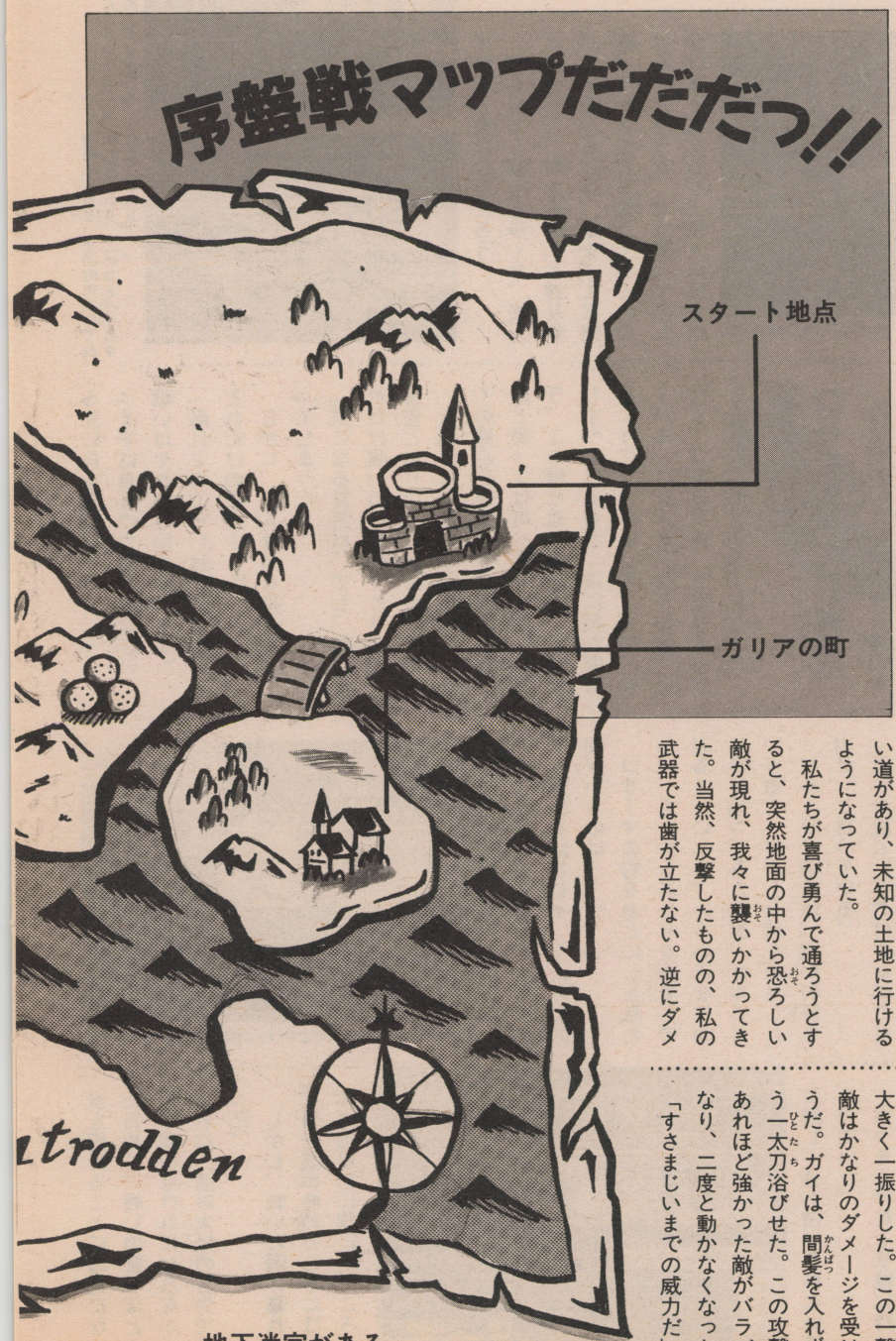
私たちが喜び勇んで通ろうとすると、突然地面の中から恐ろしい敵が現れ、我々に襲いかかってきた。当然、反撃したものの、私の武器では歯が立たない。逆にダメージを受ける一方だ。

これを見かねたガイが、横あいから割って入った。

「オレがやる!! この剣の力を試すチャンスだ」

ガイは、敵に正対すると、剣を大きく一振りした。この一撃で、敵はかなりのダメージを受けたようだ。ガイは、間髪を入れずにもう一太刀浴びせた。この攻撃で、あれほど強かった敵がバラバラになり、二度と動かなくなった。

「すさまじいまでの威力だ」



地下迷宮がある。
中の敵は、けっこうつらい。

明日のためにその2

仲間にする前に

ガイを仲間にすると、体力が自分と同じくらいなことに気がつくだろう。

じつは、他の仲間もそうなんだけど、そのすぐ上に表示される仲間のそのときのレベルより1レベル下の状態で仲間に加わるようになっているんだ。つまり、ガイなら主人公より1レベル下、次はガイより1レベル下といった具合だ。

だから、1人のときに体力をめいっぱい上げておけば、2人目、3人目を加えたあと、経験値をかせぐ手間が省け、楽できるんだ。これは覚えておいたほうがいいぞ。

「そう、やはりこの剣には、呪いを消し去る力が備わっていたのだ」

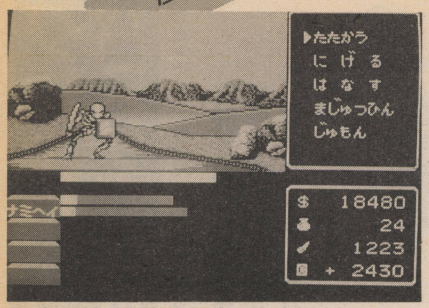
第5章 そして大海へ

◀ン!? どういうことかな?

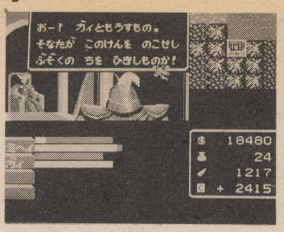
未知の土地には村があった。近づくと、村人が現れ、船を売ってくれるという。もちろん、迷わず買った。これで海を渡れるようになったのだ。

目の前に大海原が広がる。この水平線の彼方に、まだ見ぬ仲間がいるのだ。私とガイは、新たなる戦いの海へと、ゆっくりと船を漕ぎ出した。行く手に何難が待ち受けているかも知らずに……。

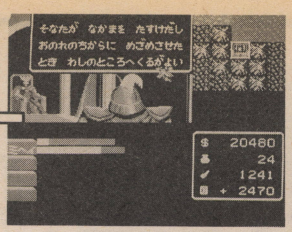
——第一部 完——

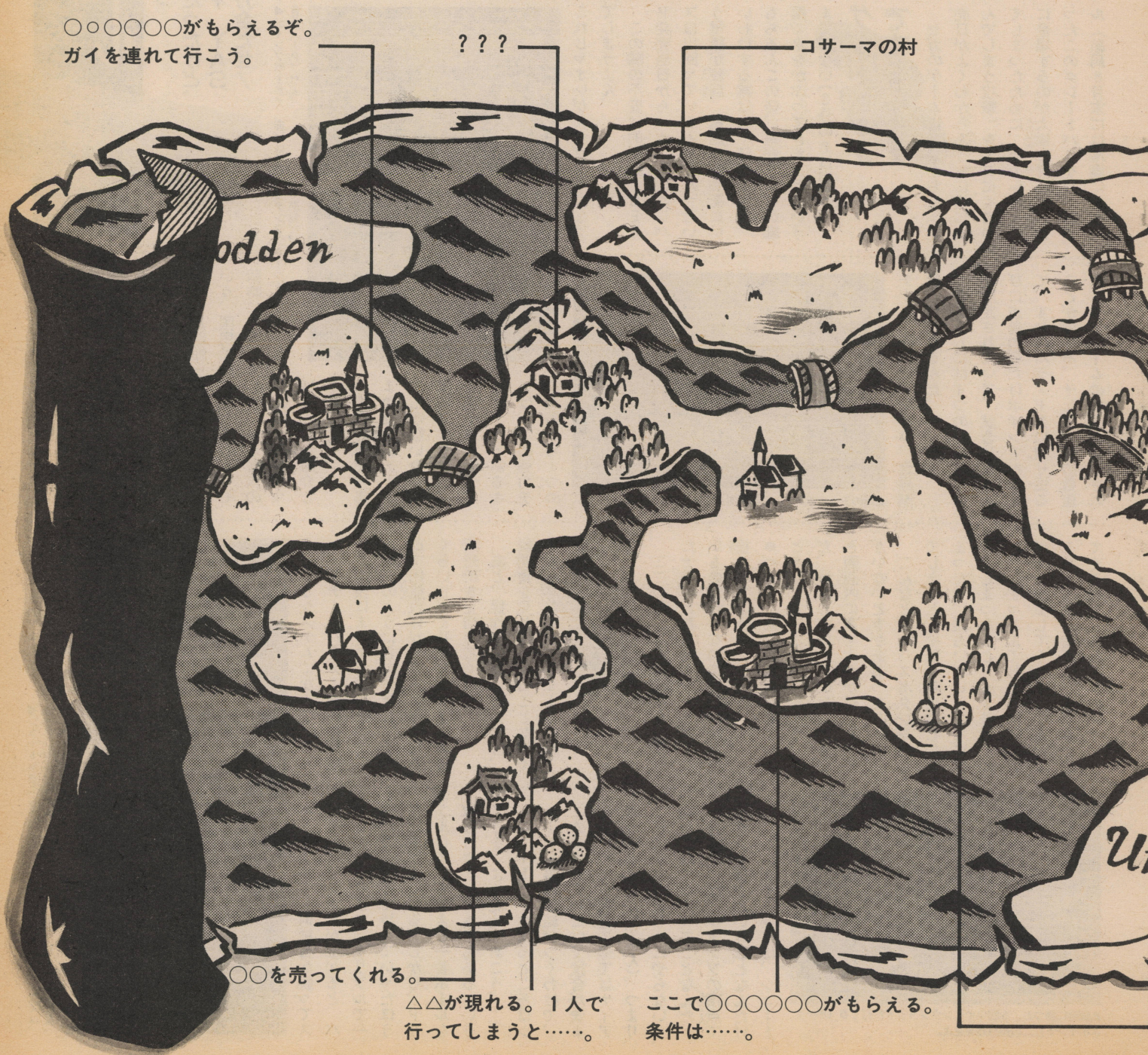


▲1人でいくとこんなめに会う。どうすればいいんだッ!



◀ナールホドね。

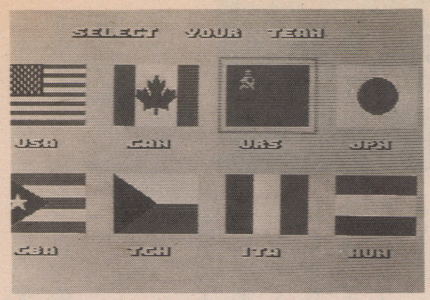




グレートバスケットボール

セガ・マークIII専用　文／万城目YAS

発売から1カ月あまりたったけど、もう世界制覇したかな？　YASのアドバイスがあれば万全だぜ！



▲個人的な趣味でソ連にしよう（じつは最強だったりする）。

編の失策

BEEP9月号発売少し前……。

編　万城目君、10月号でグレートバスケットボールをやりたいんで、○○屋で買ってきてくれない？　万城目（以下、万）えっグレバスですか？　それって発売日はまだまだ先だって言ってましたよ。

編　うそだぁ、だって情報筋によると、もうとっくに店に並んでるはずだぜ。

万　え～～～っ、どこにも売ってないですよぉ。店の人に聞いても9月ごろだっていうし……。

編　ゲーッ!!　オレ、新作情報のところに「店に置いてあったぁ～っ!!」なんて書いちゃったんだぜ。これじゃオレが大ウソツキになってしまうよん。

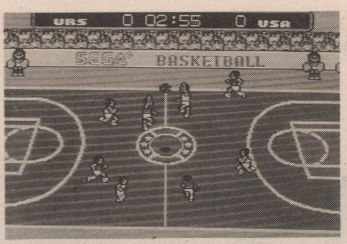
この**編**の不安は的中し、BEEP発売当日から「ホントにグレバスは出回っているんですか」という電話が殺到。電話口で必死にいいわけする**編**はヒヤ汗タラタラ。もちろんこの後、**編**がざんげの部屋で水をかぶってきたことはいうまでもない（3分の2は実話）。

グレートッ!!ですもんねえ

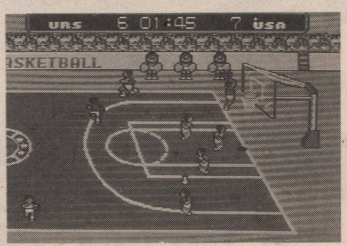
セガのゲームにありがちな「発売日がよくわからんうちに店に並んでしまう攻撃」をモロにくらってしまったために、セガレポートに登場するのが大幅に遅れてしまったこのグレートバスケットボール（結局8月末には市場に出回ったらしい）。今月はおわびもかねて、どうしても世界制覇できない人のための攻略法や、各国初期値なんかも載せちゃうからね。

まず、「毎月BEEPしか買っていないから、BEEPに載ってないゲームは知らないんだよお」という、国民栄誉賞を5つも6つも同時に受賞してしまいそうな人のために、おおざっぱな内容を紹介しておこう。

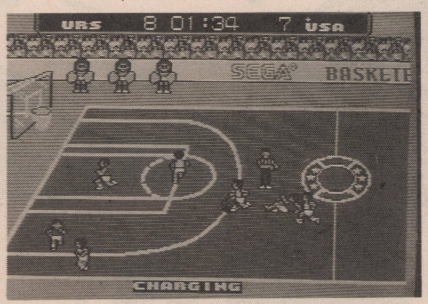
世界各国から集まった強豪チームたちが競い合う世界バスケットボール選手権大会。プレイヤーであるキミは、この強力チーム陣から1つのチームを選び出して操り、世界制覇に挑戦するんだ。



◀ジャンプボール！　赤いほうが自分（1P）だよ。



◀ダンクシュート!!　フッ、これで逆転だぜ。



▲敵のチャージング。これでボールはオレのもの。

各チームには4つのパラメータが設定されていて、試合に勝つたびに点差の分だけポイントが増えて、4つのパラメータに割り振ることができる。そして、その数値によってチームの特徴が決定されるというシステムになっているんだ。各チームパラメータの初期値は左の表にまとめておいたので、目を皿のようにして、そしてその皿で円盤投げができるようになるくらいじっくり見て、チームの長所短所を見切ってくれ。

あと、操作方法等については、説明書を見ればわかることなので、そちらを参照してちょーだいね。

明日のためにパート1

ここでは、基本的な技を伝授いたそう。どれも知らないと勝てないものばかりなので、しっかり把握しておこうね。

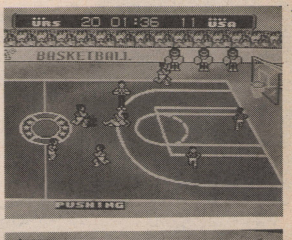
●パス……敵に囲まれてしまったときは、すかさずパスしよう。ただ、注意してほしいのは、ときどき画面内に⬇マークが付いた選手がいないときがあるってこと。

こんなときにパスボタンを押してしまうと、平気で敵に渡してしまったり、誰もいないところに投げてしまったりと、一ノ谷博士のヒゲがすっとんでしまうほどの大ボケをかましてくれる（なんだよそりゃ）。少し待てば、必ず⬇が出てくるので、あわてずに。

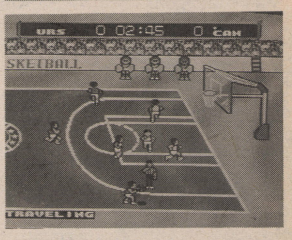
●ドリブル……何試合か勝ってスピードパラメータが上がると、パスなんかするより、ドリブルで一気にゴールまで持っていったほうが効率がよくなる。しかし、ドリブルしているときが一番ボールを取られやすいときでもあるということを、よく覚えておこう。

●シュート……つまるところはシュートが得点に結びつくわけで、このシュートしだいで試合が決まるといっても華厳の滝ではナイアガラの滝（ワケわからん）。つまり、これぱかりはまじめにやらないと、絶対に勝てないってことなんだ。

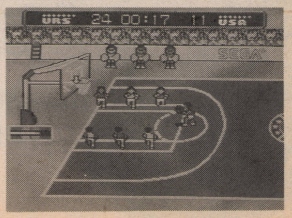
基本的には、ジャンプの頂点でボタンを押すということなんだけど、このタイミングは、シュート



◀これはいかんよ、万城目君。試合はあくまでもフェアにな。



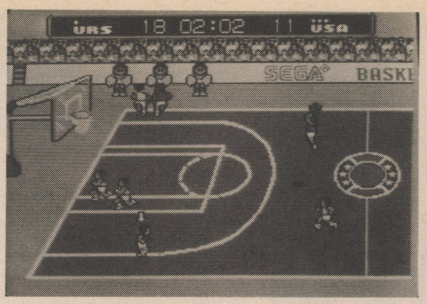
◀シュートするのをやめるとトラベリングをとられる。審判のジェスチャーにも注目。


◀8回目以降のファールでは、このようにフリースローになってしまう。

▲試合に勝つと、5回ウイニングショットが打てる（ボーナスポイント）。この得点差を見よ。

パラメータ、ジャンプパラメータによって微妙に変化する。でも、それをしっかりつかんでしまえば、もう勝ったも同然。3ポイントシュートをビシバシ決めてあげよう。

さあ、これだけ覚えておけば、向かうところ敵なしってところだね。どう？ 優勝できたでしょ。



▲それっ！ ここから入れればイッキに3点だぜ。

……ナニッ、まだ全然勝てないって!? しょうがないなあ……。

明日のためにパート2

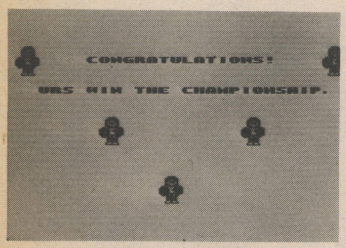
それじゃ、どーしても勝てない人のために、ずえ～ったい勝てる作戦を伝授してしんぜよう。名付けて、〝自分の球は自分の球、他人の球も自分の球作戦〟!!

原理はいたって単純。自分にまわってきたボールを、確実に得点に結びつければいいんだ。「あったりめーだろ！」なんていうなかれ。このゲームではこれが一番重要なテクなんだ。順序立てて書いていくから、よく読んでくれよ。

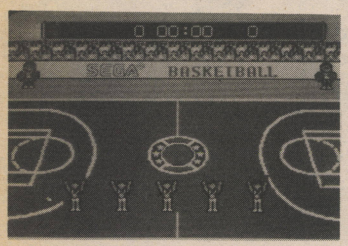
①自分にボールがまわってきたら、敵に取られないように、またチャージングしないように注意しながら、ゴールの真下まで持っていく。ここですかさずシュートすると、ダンクショットで2点入る。

②当然敵の攻撃に代わる。ここで、〝他人の球も自分の球〟にするために、いろいろ策を講じてみよう。

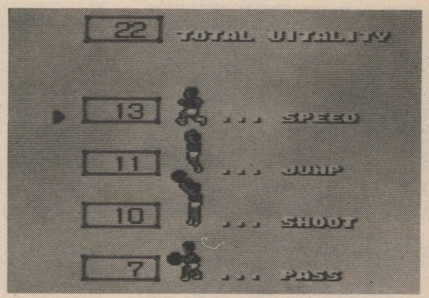
一つは、相手のチャージングを誘うという方法。タイミングよくボールを持っている敵の前に出ていけばよい。すると、相手は思わず体当たりしてしまい、チャージングとなる。もちろんボールは自分のもの(成功したら①へもどる)。ただ、注意しなければならないのは、一歩間違えるとプッシングの反則を取られてしまうということ。無理は禁物だ。



◀か、勝った。やったぜ、オレは世界一だあっ！



◀最終画面パート2。ワーイ（くっ、言葉が出ない……）。



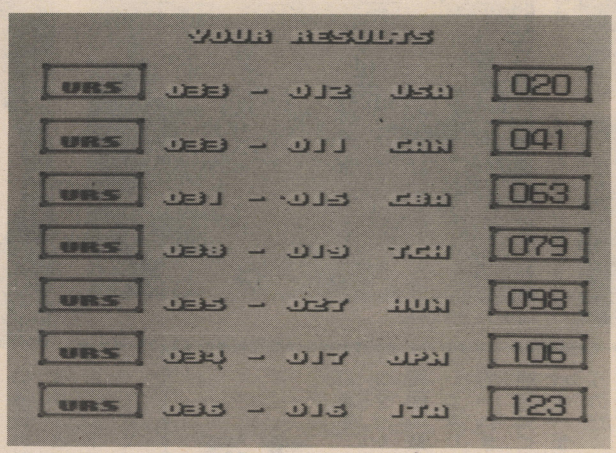
▲ポイントの振り分け方を間違えると、ひどい目に……。

さて、もう一つの策は、シュート・パスカットをするという方法。

パスカットは、できそうで意外と難しい。基本的にはボールの下でジャンプすればいいんだけど、そんなにポンポンカットできる人はそういないと思う。その結果、敵がシュートを打ってしまったら、ゴールに入るまで指をくわえて見てなけりゃいけない。

そんなのクヤシイよぉって人は、最後の抵抗としてシュートカットをしよう。やり方は、ゴールの真下付近からジャンプするんだ。これだけで、シュートの70パーセントはカットできる。できない人はタイミングに問題があるので、何度もやり直してみよう。成功すれば、ボールを奪い取るチャンスだ(ボールが取れたら①へもどる)。

③もし、どちらも失敗してシュートを決められてしまっても、うろたえることなく、敵に2点ないし3点加えて①へもどろう。



◀慣れれば、これだけ差をつけて圧勝できるぜい。

という具合に試合を進めていけば、少しずつではあるが点差が開いていく。消極的かもしれないけど、必ず勝てる作戦として、覚えておいてくれ。

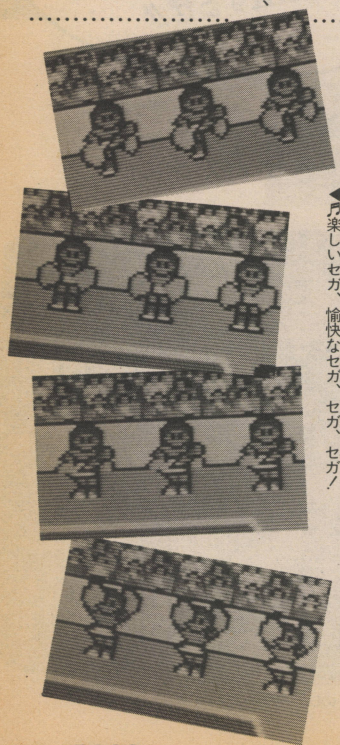
この作戦の最大のポイントは、ダンクショットしか打たないということ。ダンクショット以外のシュートだと、はね返ったりして決まらないことがあり、確実に欠ける。ダンクなら、ちょっとばかしタイミングが外れてもI00パーセント入るぞ。

いよっ世界一

というわけで、対CPU戦の攻略法中心に書いてきたんだけど、どうかな？ 勝てるようになったかな？

なんだかんだいっても、やっぱこのゲームも2人用のほうが絶対におもしろいっ！ 何人か集まってトーナメントなんかやると、勝負は白熱すること間違いナシ!! 人間相手だと今回紹介した攻略法もまったく役に立たないから、各自作戦を立てて臨んでくれ。

ワールドサッカーも出たことだし、これからの季節、スポーツで汗を流した後は、セガのスポーツゲームで頭も鍛えてみてはいかがかな？


◀♬楽しいセガ、愉快なセガ、セガ、セガ！

各チームデータ初期値

	スピード	ジャンプ	シュート	パス
USA	9	8	2	1
CAN	7	7	4	2
URS	8	7	3	2
JPN	6	6	4	4
CBA	12	6	1	1
TCH	3	5	7	5
ITA	5	6	4	5
HUN	2	7	6	5

セガのハイテクコーナー!!

Dr.KILLのマルチターゲット

ファンタジーゾーンII
精密検査編

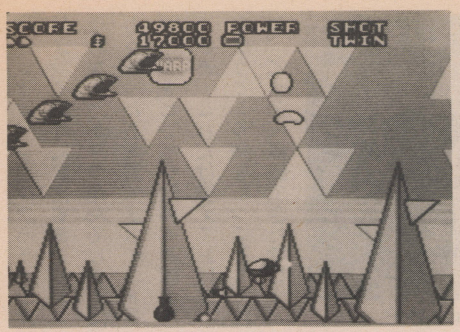
やあ、キミのマークIIIの健康状態はどうだ？　今回は、人気絶頂のFZIIを、スミからスミまで徹底検査するぜ!!

これが隠れのすべてだ!!

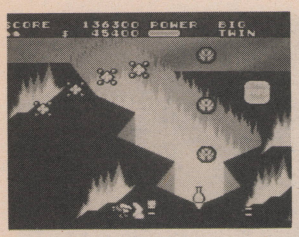
◎ファンタジーゾーンIIの隠れ○○をすべてチェックしました。

（愛知県・森井昭仁）

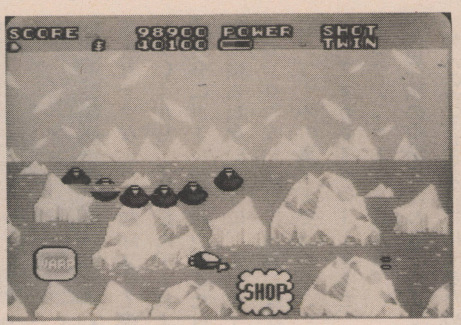
Ⓚというわけで、写真を参照してください。



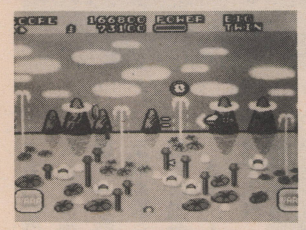
▲ラウンド2のレッドボトル



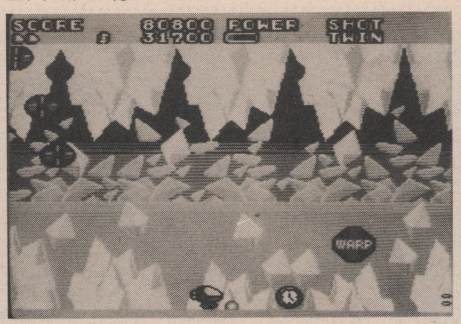
◀ラウンド4のブルーボトル



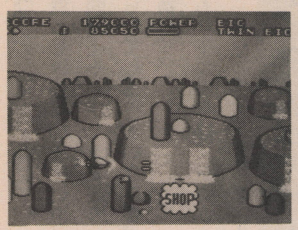
▲ラウンド3の隠れショップ



◀ラウンド5の時計



▲ラウンド3の時計



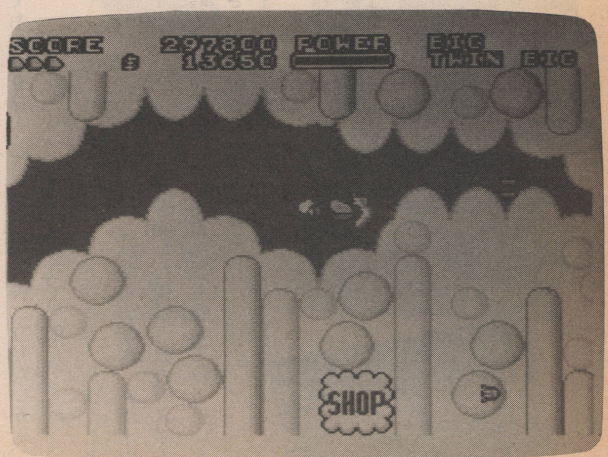
◀ラウンド5の隠れショップ

去りがたいシールド

◎最後の敵をシールドをつけたまま倒すと、オパオパが去ったあと、シールドだけが画面の右からもどってきて、エンディングの文字と重なってしまう。どうだ、たいしたことないだろう！

（愛知県・NIYACHAN）

Ⓚ写真が撮れなかつたよー。



▲このシールドを最後までもっていくのは、ツライ。

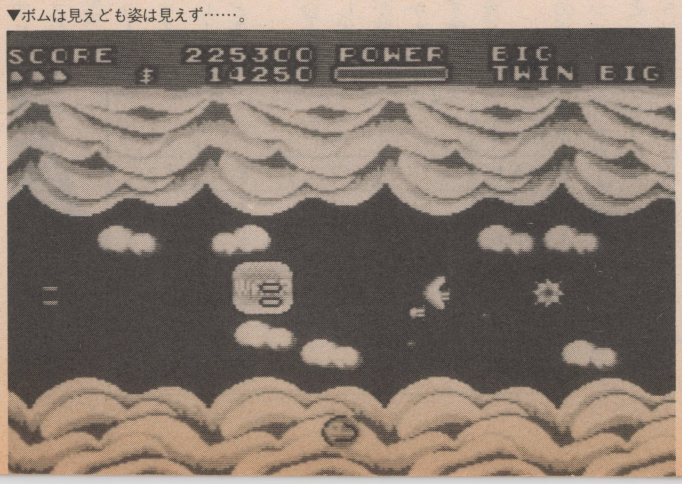
透明オパオパ

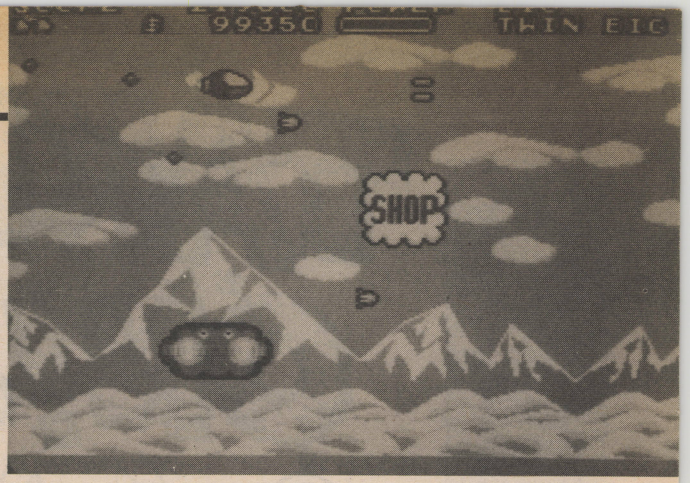
◎まず、ターボエンジンかロケットエンジンを装備し、画面の最上部を右か左に思いっきり走る（飛ぶ）。そして、いきなり方向を変えて逆方向に飛び始めると、オパオパが透明になってしまうのだ。もとに戻したいときは、ショップやワープにはいればOKだ。

（広島県・へめくん）

Ⓚ姿は消えても、当たり判定はしっかりあるので、体力と相談してから試してください。

▼ボムは見えども姿は見えず……。





▲ラウンド6の隠れショップ

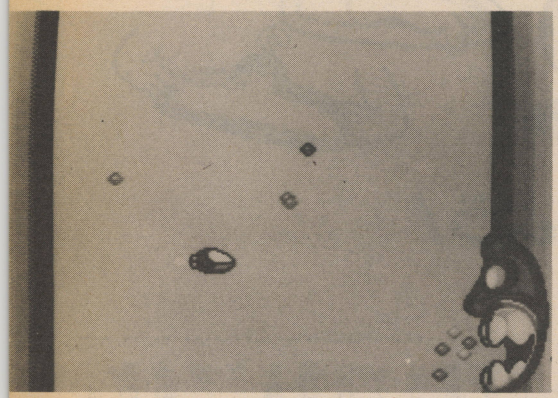
ヘンなハイテク

◎ラウンド7のボスのところで、しばらく弾をかわしていよう。そして、ボスの右側に隙間ができたら、思い切ってボスに突っ込み、右側に行こう（このとき多少のダメージは覚悟する）。そのまま待っていると、ほら、ヘンでしょ。

（愛知県・石原彰／熊本県・黒川亮）

Ⓚ普通、ボスを倒すのに必死で、こんなこと考えつかないよな。

▶弾が飛んでこないかわり、敵の当たり判定もなくなってしまう。



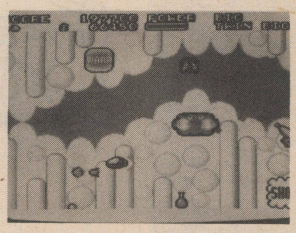
▲しばらくすると、もう1匹のボスが出てくる。ゲゲッ！

コンティニュー無効技

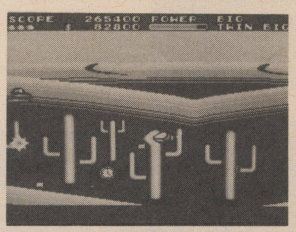
◎どのラウンドでもいいから、隠れショップでコンティニューを買い、（コンティニューせずに）ラウンド8まで行く。ここでゲームオーバーになると、2万も出して買ったコンティニューが効かないのだ。ほげー！

（東京都・深澤幸生）

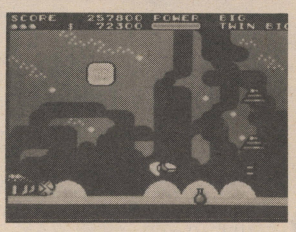
Ⓚせつかくのコンティニューも、これじゃあ宝の持ちぐされ!?



◀ラウンド6のブルーボトル



◀ラウンド7の時計



◀ラウンド7のレッドボトル

ゲゲッ！弾が撃てない!?

◎どのラウンドのボスでもかまわないから、あと1発で倒せるところまでダメージを与えておく（ラウンド1のボスなら63発）。ここから、最後の1発を撃たずにオパオパをぶつけて相打ちにする。すると、次のオパオパから、弾が撃てなくなっている。

（滋賀県・山本一志）

Ⓚボスのときだけは弾が撃てる、すげーマヌケなローテクであった。

ラストメッセージ日本語訳

エンディングに出てくる英文の意味がわかんないよー、って人が多いようなので、㈱の頭と芋吉に手伝ってもらい、なんとか訳してみた。これで、すべての謎は解決したね。それにしても、泣かせるねえ。

「敵の黒幕は誰なのか？」という謎をさらに深めつつ、戦いは終結した。ファンタジーゾーンには、ふたたび平和がもどるであろう。

宇宙暦6226年6月

姿形がオパオパにそっくりで、しかも同じ性能の武器で攻撃してきた、あの敵軍の指導者は誰だったのだろうか？　じつは、もう1人のオパオパだったのである。

幼いころの戦争の結果として引き起こされた感情的なストレスにより、オパオパは、自分でも気づかぬうちに、善悪2重の人格を発達させたのだ。彼の父親だけが、この事実に気づいていた。

2つの異なった存在に分裂したため、オパオパは英雄としての役割に加えて、敵の黒幕にもなってしまった。こうして、父子のきずなゆえに（オパオパへの愛情ゆえに）、彼の父親は敵の指導者の役割を演じざるを得なかったのである。

今、オパオパの勇気ある勝利の結果として、彼の内部の邪悪なる存在は破壊された。深い感動のあまり、オパオパは涙をこらえることができない。そしてその涙がこぼれるとき、それは彼が唯一の正義の道へともどったことを意味するのだ。

オパオパは、二度と戦争は起こすまいと誓うのである。── 完 ──

ハイテク情報を送ろう!!

セガ（SC、SG、マークⅢ）のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします（びーぷるランドのポイントにもなります）。なお、他の雑誌との2重投稿はお断りします。

●送り先　〒102　東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル　㈱日本ソフトバンク出版事業部　BEEP編集室　マルチターゲット係

TAKE ON!の 自分のドヒョー★

原稿を出さないまま合宿先へ消えてしまったTAKE ON！　お土産なんかでごまかされ……てしまった㊭は、はっきり言って情けないっ！

第4回 エンディングを見よう！

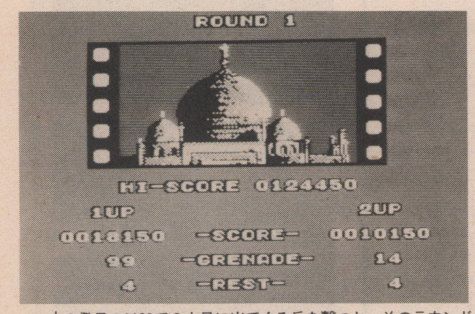
●題材／阿修羅（セガ・マークIII）
●文／TAKE ON!（協力／YAS）

9月某日、ボクはBEEPの激務の隙をぬって（隙!?　おかげで締め切り5日も遅れたでしょっ!!）㊭クラブの合宿へ行ってきたんだ。2泊3日の合宿中、夜は後輩を巻き込んでジリオンに狂い、昼間は寝っぱなし。まったく何をしに行ったんだか……。だけど、唯一クラブに貢献したと思われるのはコンパの出し物！　瞬間芸の30連発で、なんとか先輩としての威厳を保ったんだ（そんなモンで保ってどーすんの！㊭）。

その瞬間芸は、某先輩と組んで、彼のナレーションに合わせてボクがアッ、ホッと肉体労働するというもの。染之助・染太郎して、久久にヒーローしてイイ気分だったんだ。ちなみに小道具はハンガー。あのビタミンDみたいに、その例をいくつかイラストにしてもらったので、笑ってやってください。

――というわけで、今月は〝だれでもできる瞬間芸〟……じゃなかった。〝阿修羅〟をやりたいと思う。

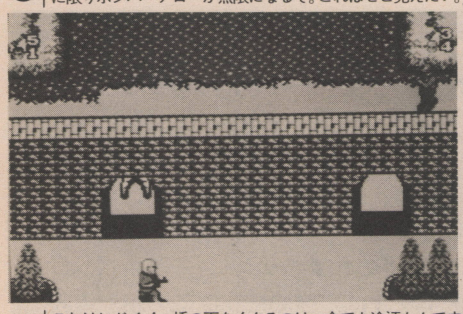
さて、エンディングが美しい！



❶ 2発目のM60で6人目に出てくる兵を撃つと、そのラウンドに限りボンバーアローが無限になるぞ。これはゼヒ覚えたい。

2人用で遊ぶ前に

2人用ではコンティニューが使える（1面はボタンを押すだけ、2面はゲームオーバー表示中にレバーを上下に入れる、3～5面はレバーを右回りに回しながら左右のボタンを連打する）ので、ゲームを進めやすくはなるけど、テクニックを覚えるのには不向き。敵の出現パターン、敵との間合いなど、体（指）で覚えなければ、6面の攻略はまず無理だ。それに自機（阿修羅）は前面にしか攻撃できないし、画面中にM60の弾が2発しか出ない（連射できない）ので1発ごとに狙って撃たなければいけない、などのクセもよくつかんでおく必要がある。



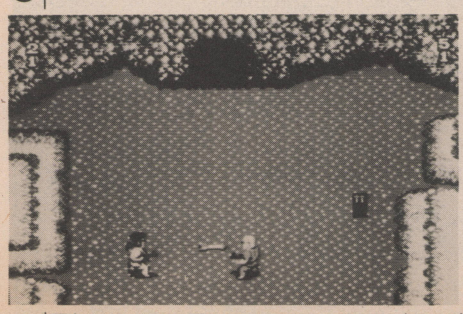
❷ これはヒドイ！　橋の下をくぐるのは、今でも冷汗もんです。

そこで、まず1人用で十分練習に励むことだ。1人用だったら、自機がやられなければ小屋を4つ焼くことでグレネードが手に入るし、パワーアップも比較的楽なハズだ。でも、敵の狙いが自機に集中するので、そこはやっぱりジリジリ進むことになるんだけど……。

問題はグレネード等のパワーアップを落としてしまったあとの立ち直りだ。3～4面で立ち直れる（グレネードを手に入れる）ようになるまで鍛えるのだ。

コンビネーションが決め手

2人用でやるためには、両方が今書いたくらいの実力をつけておく必要がある。これは最低条件。そのうえで役割分担を決める。つまり、どっちが先にグレネードをとるか、みたいなことだ。これは



❸ 写真のように同時に死んでコンティニューすると、矢をムダに使わずにすむぞ。

2人の実力差に応じて、

●まず片方がグレネード、S缶・L缶を全部取ってスーパーソルジャーになってしまう。

●片方がグレネードで近距離の敵を一掃し、もう一方はS缶・L缶を取って後方から狙撃するなどの組み合わせが考えられる。

どちらかがグレネードを取ったら、5～6面まで持っていければベストだ。そのために片方がやられまくってもいいじゃないか（コンティニューが5面まであることだし）。おそらく2人が均等に分担するよりも、どちらかが犠牲になったほうが全体のためにはいいと思う。意地を張り合っていたら、6面の前半でやられてしまうぞ。

ここで試練の5面の対処方法を書いておこう

ゲリラ戦の1～4面を抜けると、市街戦の5面が待っている。ここでは橋を抜けるのが非常に難しい。おまけにライフル兵、高速白バイ野郎が容赦なく襲ってくる。それでもグレネードを持ち続けられるかどうかで、6面の難度がずいぶん違うぞ。

橋の後ろの敵には片方が犠牲になる覚悟で突っこもう。そして両プレイヤーの持ち駒（自機）が各々3人以下だったら、5面の出口で迷わず最後のコンティニューをすべきだ。これで少なくとも4人ずつで6面に臨めるワケ。

本気（マジ）の6面

5面で無傷でいるのはまず無理なので、6面でいかに立ち直るかが阿修羅のすべて、といっても華厳の滝ではない。

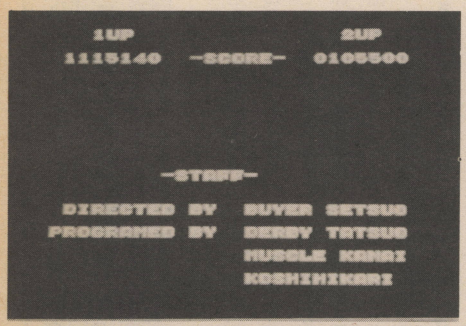
じつは岩の中にボンバーアローが隠れているので、これでパワーアップするしかなかったりする。片方に援護してもらって、どちらかが先にパワーアップしよう。そのときに注意してほしいのは、グレネードの爆風で岩を2個以上同時に壊さないことだ。こいつは同時に2個以上出ないからね。

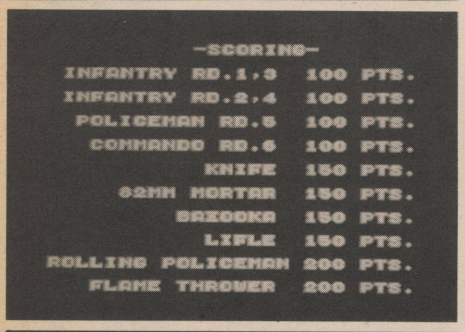
敵基地に潜入したら、パワーアップしたほうを先に立てて進もう。こうすれば、とにかくドンづまりまでは行くことができる（後ろからついていくほうが悲惨だけど、どうにか最後の1人は残しておくように）。

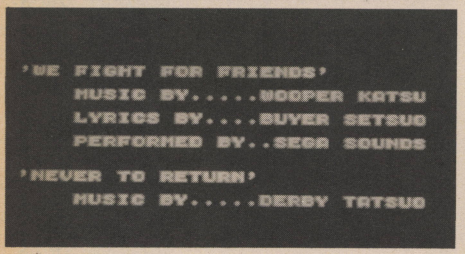
ドンづまりの人面岩まできたら最後の血戦だ。弱いほうに爆弾を引きつけさせて、両側のランチャー部をブッ潰せ！　グレネードなら各3発、ボンバーアローなら各6発くらい必要だ。最後の顔も耐久力があるので、とちゅうでボンバーアローがなくなってしまうこともあるだろう。でも、ここでアセッてはいけない。なぜって、M60でだってダメージを与えることはできるんだーっ！　ガンバレ！

先月号でもコンティニューの話を書いたけど、阿修羅も6面にこれがないおかげでとってもスリルのあるゲームとして楽しめる。おまけに2人プレイでないと、まず無理っていうのも考えようによってはおもしろい。持っている人は、あきらめずに友情パワーで（キン○マンみたい）がんばってね。

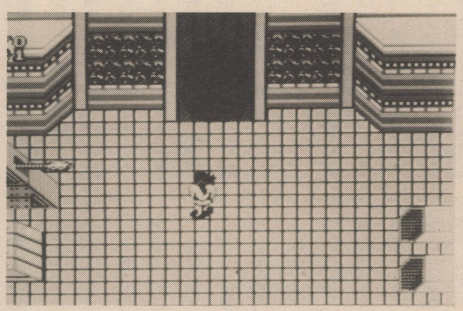
●受験生が成績を上げながらゲームをする方法を教えてください。（東京都　西川哲弘）●ゲームをやめるのはおそらくむりだから、ゲームをやるときなんで真剣になれるか考えてごらん。とにかく、うまい話はそうないぞ！





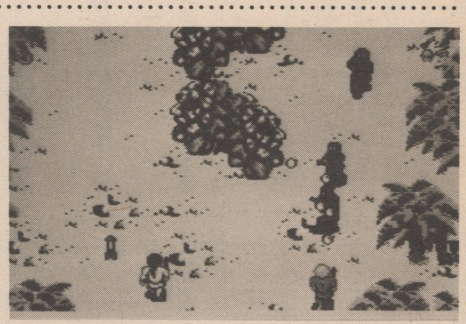


9 10 11 スタッフ紹介に続いて登場キャラクターの紹介があるぞ。登場ラウンドと点数つきという変わった趣向になっているのだ。

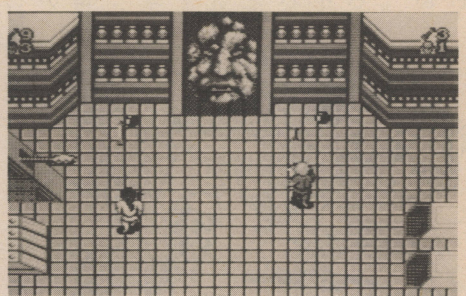


6 ついに敵を全滅させた。オレは何のために戦ってきたんだろう……。極限状態を乗り越えて、心に冷たい風が吹いている。ヒュルルル～。

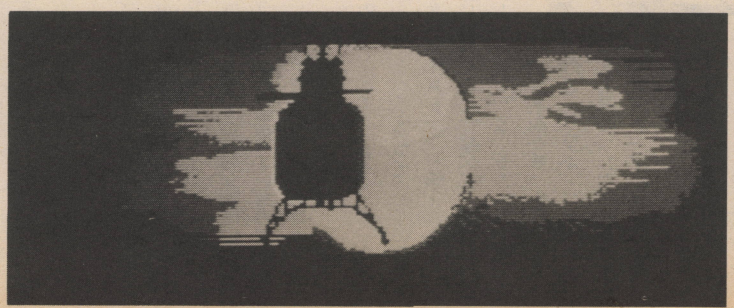
7 エンディング。脱出した捕虜たちが踊りながら祝福してくれているぞ。ちなみに2人でクリアしても、デモは同じだよ。



4 6面の岩には秘孔がある。中心よりやや下側をねらえばボンバーアローが手に入るぞ。ラッキー！



5 6面の最後。まず片方は死ぬと思って間違いない。それでもボンバーアローを使いきって死ぬように心がけよう。〝あと1発あれば……〟というのはクヤシイからね。



8 夕日に向かって飛んでいくヘリコプター。この後フェードアウトする。

新版 明解ナム語辞典

第5回 懐かしリクエストの巻

編・著●らくしょー にしちま

函館から東京に戻ってきたときのあまりの暑さで、体がゲル化したままなのだ。皆さん、渋谷区あたりで「ウーズ」を見かけたら水でも与えてやってください。人間の姿に戻ったらお礼をいたしますから。

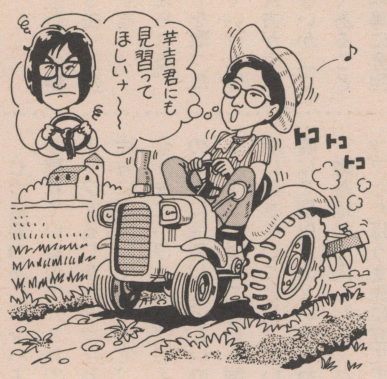
知られざる「SDカード」の謎

巷はもう10月であろうか。やっと涼しくなって、運動会などもとり行われる時節だ。いいですねぇ……なんかじじむさい書き出しだが、それだけに、今（8月下旬だ）の暑さが推し測れようというもの。

さて筆者は、この休みを利用して免許（中免だぜよ）を取ったのだ。昨年、すでに普免を取得済みだったので、公認の教習所に入って10日で卒業してしまった。Nice。

道路交通法の教えるところによれば、試験に合格しても、その前に違反や事故を起こしていると、免許が与えられないのだ。そうでないと「免許取消し」の意味がないからね。でも、そんな規則はあたしにゃ無縁だ。なにしろ普免取ってこのかた、一度だって捕まったことのない、生粋の「無事故無違反者」なんだからね。

こーゆーところは芋吉サンにも見習ってほしいね、うん。やっぱりクルマを持ってない者は強い……しまった、バラしてしまった。



そう、つまり「クルマを運転することがないから違反のしようがない」のでした。北海道に帰ったとき、親のクルマを借りて乗ってるくらいだもんなー。

でもさ、いいかげんな運転ばっかりしていれば、たとえ運転の機会がそれだけしかなくても、やっぱり1回くらいは捕まってるはずだと思いません？ 私思いますに、そういった点から、筆者の「模範運転者」性がにじみ出ていると考えるんでございますの。

いやー照れちゃうね。おいらも捨てたもんじゃないや。やっぱり芋吉サンにも見習ってほしいね、うん。何だかんだいっても田舎道を走ってる者は強い……しまった、バラしてしまった。

そう、つまり、筆者の田舎である函館はまわりに牧歌的な郊外地を持つ典型的地方都市なのだが、その「郊外地」なるところには「○×農道」などと称する、いい道路のわりに全然人や車の通らない、夢のパラダイス道路があるため、「わざわざ市街地でスピードを出す必要がない」のでした。驚異の二重人格運転者。

かくして、1年間無違反できた筆者のもとには、「無事故無違反の証・SDカード」が送られてきました。でも、善良な筆者は、それまでの運転経歴を思うと、少しく心が痛んじゃったりするのでした。

今回のさわりは、全部私事の話になってしまった。ごめんなさい。気を取り直して本文に行こう。今月は「今となっては誰も知らない、『秘蔵品・半期に1度の大蔵ざらえ』特集」なのだ。

"わかるかい"!?

●ヒモ【紐】名 水商売の女などに金銭をみつがせている情夫。例 ヤッちゃんのヒモがつく。

ビデオゲーム界には水商売の女がいないので、ほかの者に仕事をさせ、おいしいとこだけワガママパワーでいただいていくやつ」をひっくるめて「ヒモ」という。

①パック&パルのパックマン。ターゲットを持って巣に帰っていくミルが、必ずオレンジボックスの上を通ることを利用すれば「ヒモ」となれる。

すなわち、カードをまとめてめくっておいて、あとはオレンジボックスの中で待つ（中で待つところがミソ。いかにもグータラの雰囲気が出る）。あとはミルがせっせとターゲットを「みついで」くれるのを待つだけ。

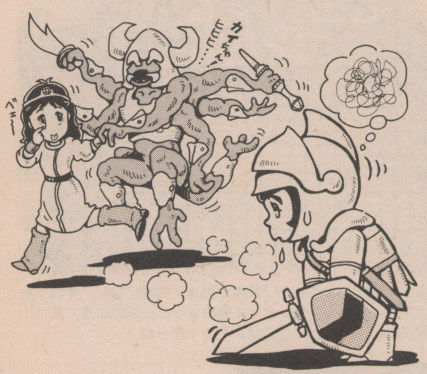
ただしターゲットを取らずにめくれるカードは3枚まで、という制約があるため、こまめにカードをめくりに行かなければならない点が「ヒモ」の精神にそぐわない。ま、「働くヒモ」がいたって別にかまわないけどね。

②イシターの復活のギル。このゲーム、カイの呪文で大部分展開していくので、ギルの見せ場はほとんどない。おまけにコールギルなんて呪文まであるから、その気になれば、ギルなんてほっぽっといてもけっこうゲームになる。間違いなく「ヒモ」だ。

でも、ラストのほうになれば、いやでもギルが戦わねばならなくなるので、ヒモギルはあわてて体を鍛えねばならない。女に逃げられたヒモのようで苦笑せずにはいられない。

③2人同時プレイができるゲームでの片方のプレイヤー。片方がなまけていても、もう片方ががんばれば先へ進める。ヒモとなるのは、たいてい「ゲーム弱者（女性などの、ゲームがそれほど得意でない人）」なので、「ヒモ」というコンセプトからは少し外れる。「ヒモ」というのは、「まっとうに働けば食べていける人がグータラしてる」ことを前提条件とした呼称なのだ。

だから、この場合のヒモの運命は、「扶養人」であるもう一方のプレイヤーの技量に大きく依存する。自分のことだけで精いっぱいのプレイヤーについたヒモに、明日という日はない。



●ドラゴンバスター【Dragon Buster】①ビデオ名 業務用アクティブロールプレイングゲーム。1985年登場。幾多の困難を乗り越えてドラゴン山へ行き、そこのドラゴンを倒す。ドラゴンバスター（魔龍退治者）は1人しかいないが、バイタリティが0になるまでは、たとえどんな攻撃を受けてもやられることはない。これは、スリーミス制やタイム制が一般的な当時においてかなり目新しいものであり、その後のHP制のはしりとなった。

さて、「ドラゴンバスター」という名前を決めるにあたってスタッフが頭をつき合わせて考えた結果、「ドラゴンバスター」と、もう一つの有力候補の名前が残った。どちらもおさまりがよく、かなり雄壮な名前だったが、結局ハナ差で前者が決定になり、後者はお蔵入りとなった。

その後、偶然他社が、そのお蔵入りの名前を冠したゲームを作って大当たりしたため、「あっちの名前も登録しとけばなぁ…」と内心思っているスタッフもいると聞く。

今やすっかりお茶の間のアイドルとなったそのお蔵入り

候補は、名前を「ドラゴン○エスト［Dragon ○□est］」という。

②［キャラ名］クロービスのことを「ドラゴンバスター」と呼ぶこともある。

●ゆがみ－モンスター【歪み――】【――monster】［名・キャラ名］スーパーパックマンで、スーパーパワーエサを食べたときのモンスター。また、その形状。縦方向に進んでいる場合は横方向につぶれ、横方向に進んでいる場合は縦につぶれる。ジグザグに進行するときなどは、「べこべこ」とめまぐるしく形が変わるのでやたらおかしい。なお、イジケているモンスターは歪まない。

●ターボ－ディグダグ【turbo DigDug】［現象名］あれは－982年の、暑－い、暑－い日じゃった。わしはその当時、あれだけメジャーだった、ディグダグなるゲームには目もくれず、ひたすらボスコニアンにみがきをかけていたんじゃ。その日はことのほか調子がよくての、自己のベストをぬりかえるスコアを出しでわしは上機嫌じゃった。

で、ふとあたりを見ると、あまり客のおらんゲームセンターのなか、とある2人の若者がディグダグをやっておった。なかなかの腕と見込んだので、わしはそばのピンボールによりかかり、ゆっくり観戦をきめこんだ。

ラウンド10、20、……と進んでいき、ちょうど、プレイヤー2がラウンド40を超したあたりじゃったろうか、突然ファイガーが地面にめりこんで動けなくなったんじゃ。若者たちは、そりゃあ大あわてしよってのう。

まま、それは何とか切りぬけたんじゃが、その次のラウンドでは、ディグダグがふだんの十数倍のスピードで走り出した。その速いこと速いこと、あれを見たら「カール君」もはだしで逃げ出すじゃろうなぁ。

しかしディグダグというゲーム、微妙なジョイスティックさばきが何より大事じゃで、あっさりモンスターに突撃、死んでしもうたんじゃ。それを爆笑で見ていたもう一人のプレイヤーじゃったが、いざ自分の番になってみると、やはり顔をひきつらせた。この青年のディグダグも「ターボ化」しておったんじゃよ。

見る間に2人のストックは底をつき、最後のディグダグがプレイを始めたときじゃ。突如画面上がディグダグだらけになっての、しばらく乱れに乱れたあと、ゲームマシンはあれだけの奇態を演じたことを忘れたかのように、デモ画面に切り替わってしもうた。いわゆる「超新星」じゃな。

2人の青年は、ただただ呆然とするばかりじゃった……恐らく、あの暑い日じゃ、熱暴走でもしよったんじゃろうなぁ……。

●ウォークマン【walkman】［名］民生用カセットプレイヤー。1979年発売。戸外や電車の中などでも好きな音楽が聴けるようポータブルにつくられた、いわば「すき間商品」。

開発のきっかけは、1年のうち半年以上海外に行き、いきおい飛行機を利用することが多い某電器メーカーの会長が、「機内でも上質の音楽が聴きたい」と言ったことによる。

ポータブルといっても当初は弁当箱程度の大きさはあったが、どんどん小型軽量化し、現在はカセットケースほどにまでなっている。先行メーカーの強みで、機能的にシンプルであってもウォークマンであることが大事で、「ウォークマンでない類似商品～たとえそれに録再オートリバース、ラジオ・テレビ音多チューナーが付いていても～を持つのはダサい」というイメージづくりに成功し、「ヘッドホンステレオ」という一般呼称より「ウォークマン」という商標のほうが一般的なほどである。

さて、このカセットプレイヤーをなぜ「ウォークマン」というのだろう？「歩きながら使えることをアピールしたかった」とも考えられるが、当初のウォークマンは、あまり歩きながらは使いたくない大きさだったし、あるいは「これと前後して登場したナムコのゲーム・キューティQのキャラクターの一つ、『ウォークマン』がかわいいので拝借した」とも考えられるが、天下の○ニーにしては、それではあまりにやることがセコい。結局この謎は闇に封じられたままなのである。

●

〈今回の参考文献〉

「超発想集団ナムコ」・PHP研究所刊

「松下電器がソニーを叩き潰さない理由」

「ソニーの大逆襲に松下電器があせる理由」・光文社刊

●

…ぁぁ、また文章だらけになってしまった。編のムッとする顔が目に浮かぶ……。

さて、読者諸氏からおハガキが届いております。

まず愛媛県のNIYACHAN選手から。彼も身近なところでデロータを見つけてくれたそうです。ゼビウス軍の日本進攻は時間の問題のようですね。注意しましょう。彼には「愛国挺身隊長」の位でもあげとこうかな。

続いて愛知県の吉田祐選手。「突然ですが、あなた様はその昔ヤタタウォーズで……」……こら、何をいい出すんだ！　怪しげなハガキを送ってきやがって。あのことは、「遊び」だって君には言ったじゃないか……（乱心）。あーびっくりした。アイチのハガキを載せたのが間違いだった。とりあえず彼には「スカポンタン－1号」を命名しよう。

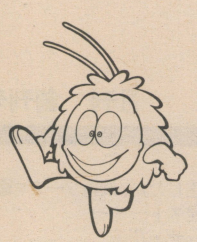
次に秋田県の瀬川選手（受験生という事情はわかるが、名前ぐらいちゃんと書けよなー）。彼の場合、勝手に「夏休み質問室係」なんて妙な係を創ってしまうところが変におかしい。

「リブル・ラブルのフラワー完成ミュージックに歌詩がついていたというのは本当ですか？」……

はて、これはCMソングのことだろうか？　作詞大賞のことだろうか？　コマソンのほうだったら歌詞は、

〈リブルとラブルで囲もう
見つけてバシシ
小さく小さく囲んで
魔法でバシシ
赤く光った宝箱
中から妖精こんにちは〉

だぞ。ラジアメの合間によく流れていたものだ。



©(株)ナムコ

それから、FCのパックマンとギャラクシアンはもう絶版で非常に高価なのだ。がんばって入手してくれたまえ。源平ののぼりは非売品だぞ。彼は「見習い－号」としておこう。だいぶスペースを食ったな。

次は福島県のおくていMEG選手。

「9月号の〝ナム語〟であの〝クレコ〟がでてきたので思い出したのですが、あのゲームのマリオ（？）がジャンプすると、たしか〝クレージークライマー〟のキングコングの声を出すのです」……。

うん、そのとおり。タルを飛び越えたりすると「とりゃっ、ぽんぽろりん」と音がして、みんなでバカにしたものです。

この他、彼は〝ジ○ザグ〟の話も書いてきてくれたのだ。これについては筆者もいろいろと言いたいことがあるのだが、スペースがないので次回まで保留。君は「デッドコピーの若大将」を名乗るがよい。

最後に岡山県のこま12んだあFWM（消印のせいでこう読めるんだよ!!）。お望みどおり叱ってやる。

「バカッタレー！　言葉の叙情を理解できないやつは大嫌いだーっ!!」彼は「スカポンタン2号」ね。

えー、それからアフターケアをしておきます。

「源平討魔伝の超新星」は、その後ROM交換したためかなり古いものでないとならないようです。

それでは次回までごきげんよう。次回はファミスタの予定だぞ。

好評発売中!! SOFT BANK 日本ソフトバンクの雑誌

Oh!PC

月刊　10月号　500円

特集　SENSE OF UTILITY
PART1　DOS別システムディスク活用
N88-DISK BASIC/MS-DOS初級オペレーション
PART2　ユーティリティーベストセレクション
PART3　Tools Oh! PC
ユーティリティー7種一挙公開

カラーレポート
PC-88VA内覧会／'84パソコン通信フェア
●Soft WATCHING「桐」●ソフトを評論する／「VP-Planner」●ツール&ユーティリティー／最新日本語フロントエンドプロセッサ●特報！PCシリーズに32ビット機登場.!!PC-98XL²

Oh!MZ

月刊　10月号　480円

特集　Game Designを考える
遊びを設計するために／ゲームデザインの手法を探る
RPGとSGの神髄を求める／ピコピコゲームが原点である／ゲームの模型を作ろう
Game Programing Q&A
●話題のソフトウェア・新作ソフトウェア●よりよいソフトウェア環境のために〈3〉スプレッドシートの話●シリーズ全機種共通システム／THE SENTINEL/tiny CORE WARS／Fuzzy BASICコンパイラの拡張／X1turbo版S-OS「SWORD」●マシン語体操1・2・3／ひと味違う計算

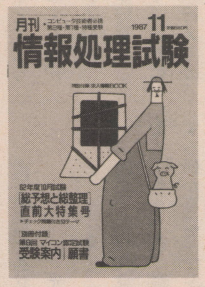
Oh!FM

月刊　10月号　480円

特集　HGコンピュータミュージック
HG PLAY:OPMの能力を極限まで活用する新型PLAY文
HG FMEDIT:FMサウンドエディタ & PSGエンベロープエディタ
HG PLAY文用PCMサンプリングサウンドデータ集：マドンナ／パーティーは何処に　チャイコフスキー／金米糖の精の踊り　A／Dコンバータで本格サンプリング：PSGでサンプリングしようII
●AVグラフィックエディタ／色彩世界●FM77AV40のサブシステムRAMを使う●OS-9DBS作成／データ入力・検索プログラム●男一匹BASIC／乱れた文書の巻ほか

月刊 情報処理試験

11月号　580円



合格圏へラストスパート！
昭和62年度10月試験を総予想し総整理する
直前大特集
▶チェック問題付き53テーマ
ハードウェア・ソフトウェアの知識／関連知識
数学・商業・工業・英語／流れ図・プログラム設計／CASL・COBOL・FORTRAN
▶頻出情報処理用語集
▶10点力をつけ、10点得をする試験直前合格メモ

THE COMPUTER

コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

月刊　創刊号　500円

特集　1990パソコンを制するのは誰か
次世代の16、32ビットパソコンを狙う各社のポストPC－9801戦略
創刊特別インタビュー　Keyman U.S.A.
80年代最高の成功者「ビル・ゲイツ」
TREND WATCHING
HARD、SOFT、CHIP、NETWORK、MAIN FRAME、GRAPHICS、OPTION、SHOW、TOPICS、PERSON
田原総一朗のコンピュータルポ
[1] 日電PC帝国の仕掛人—NEC渡辺和也支配人
SPECIAL SOFT REPORT
完成の域に達したか、最新ワープロ徹底チェック
ヒット商品開発ストーリー
図形プロセッサ・花子
電子文具操縦マニュアル
マッキントッシュで描くコミュニケーションの未来
WORLD REPORT
PS/2、OS/2の衝撃波
コンピュータ時評①
8から32への経験則
ハイテク考現学
新時代を拓くか／32ビットテクノロジー
新製品ニュースほか

Video Game Labo

ビデオゲーム・ラボ

太古の柩から蘇った魔王は、考古学者と女性レポーターを魔界へ引きずりこんでしまった……。

AMショー出展作品

魔獣の王国

コナミ

文／〝金曜日のチャンコ鍋〟雅

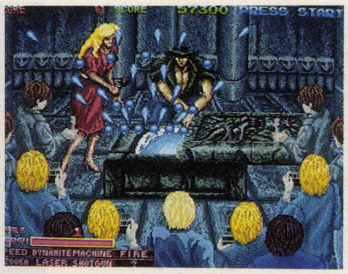
この号が本屋さんの店先に並ぶのが10月8日。じつはこの日、アミューズメント業界、年に1度の大イベント、AM（アミューズメントマシン）ショーが開かれているのだ。そのレポートはもちろん来月号でやる予定だけど、今年はどんなゲームが出展されるか、BEEPER諸君にひと足早く報告しちゃうぞ！

小さな秋に冒険しようぜ！

えっへっへ、近ごろミョーに調子づいてるのはオレ。今回紹介するのはMSX、FCのほうで調子づいてるコナミの新作、魔獣の王国というゲームだよ。何はともあれストーリーからいってみようか。

考古学者のコンドル教授は、遺跡から太古の柩を発見した。しかし、現地で記者会見をしているときその柩から突然魔王が飛び出した。蘇った魔王は、考古学者とそばにいた女性レポーターを魔界に引きずりこんでしまった。2人は魔王を倒し、無事この世界へ生還できるか……。

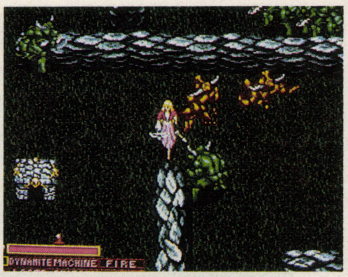
魔界の2人は脱出できるか！



遺跡から発掘された柩の中から光の渦が……。

とまあ、ストーリーはシンプル。この世にもどるため魔界を冒険するアクションアドベンチャーゲームなのだ。アクションといってもこれは敵を倒すのが目的じゃない。各ステージはいくつかの画面で構成されていて、その中のどこかにある次のステージの鍵と出口を探すという宝探し的要素がいっぱいのゲームなのだ。

舞台はうっそうと茂ったジャングルや火山など、全部で16ステージある。プレイヤーは考古学者コンドルと女性レポーターのラブライナ。1人プレイのときはラブライナだけでプレイすることになる。



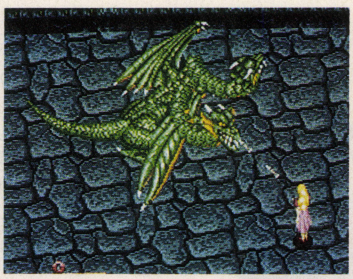
ここはどこなの!? わけもわからず出口を探すラブライナ。

草原では敵の放った火炎が彼女をつつみこもうとする。

設定は人数＋バイタリティ制。操作は8方向レバーと3つのボタン。ボタンは左からパワーアップ、ショット（武器の使用）、ジャンプ（高台に乗ったり、障害物を跳び越える）。このほかIPボタンがある。これは広いフィールドで迷子にならないためのマップ表示ボタン。マップには現在位置のほか、鍵、出口の位置が記されている。とっても親切な設計になってるんだ。ちなみに、鍵の位置は同じステージでもそのときによって違うのでちゃんとチェックしておこう。

さて、このゲームでは一定数の敵を倒すごとにパワーボールが出現する。これを取っていくと下に表示されているメーターの表示がつぎつぎと移っていく。好きな武器を選んでパワーアップしよう。コンドルとラブライナでその順序は少し違っているけど、パワーアップできる武器は同じ。次のとおりだ。

- **スピード**……速度とジャンプの距離がアップ。
- **ダイナマイト**……手持ちの武器と同時に使える。威力はなかなか。
- **マシンガン**……連射可能のマシンガン。
- **ショットガン**……単発だが10方向同時に撃てる。
- **ファイア**……連続照射できる火炎放射器。
- **レーザー**……敵を貫通するレーザー光線。
- **バズーカ**……爆発範囲にあるすべてのものにダメージを与える。
- **シールド**……盾を装備し、正面からの攻撃を防ぐ。



3ステージクリアするごとに出現するドラゴン。弱点は頭だ。

お父さん、お母さん、先立つ不孝をお許し下さい……。ラブライナ。

今回はゲームの基本しか紹介できなかったけど、シンプルなわりにストーリーを感じさせ、ゲーム内容はなかなかのもの。彼女と2人でプレイするのもいいけど、女にバズーカはちょっと怖いぞ！まずはゲーセンでどうぞ。

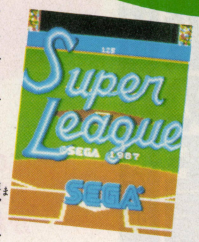
●エージャックス

●コナミからのもう1本はこれ!!

平和だった国土に、突如核保有超大国が侵攻を開始した。救援メッセージを受けた合衆国の首脳部は、トップファイターの1人で〝鉄の鷲〟の異名を持つリック大尉に発進命令を下した。

ジャンルはシューティングだけど、2Dと3Dの組み合わせによるステージ構成や、グラフィックの拡大、縮小、回転がスムーズで、これまでにない緊張感、迫力を感じさせてくれる。

VideoGameLabo
ビデオゲーム・ラボ



スーパーリーグ

セガ

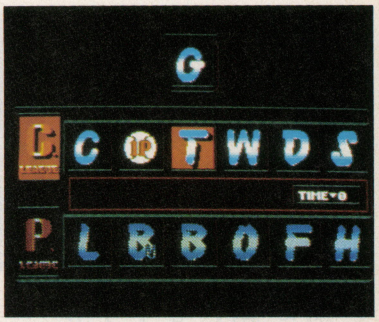
文／〝チャンピオンベースボール〟YAS

メジャーリーグを超越した野球ゲームがこの秋ゲーセンに登場するぞ！

3種類のレベルから選択。初めてだからとりあえずEASY。

最近、ビデオゲームに魔の手を伸ばしはじめたYASだよ。今月はマークIIIの原稿のほうがちょっとまじめだったので、このコーナーでウップンをはらすぜ！

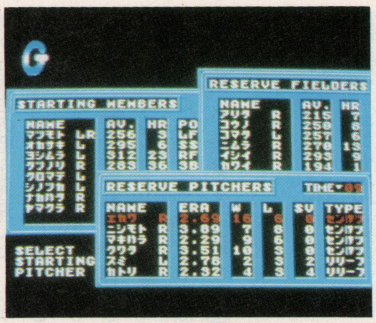
というわけで、今回はかの有名なメジャーリーグの超越バージョン、スーパーリーグから紹介しよう。まず、タイトルがメジャーからスーパーに昇格したんだけど、具体的にどこがどう変わったのか、ちょっと書いておこう。



チームを選ぼう。レベルによって組み合わせかたが違うぞ。

・レベルがついた！

このゲームでは3段階のレベル選択ができる。イージーランクはペナントレース。ミディアムランクは日米対決といったぐあいで、スタート時にセレクトできる。ハードランクは日米シリーズ。



データはすべて本物！　我が喜びそう……。

・人形がついてる！

写真を見てもらうとわかるんだけど、なんとバッターを人形で操作するんだ。この人形をひねることでバットを振るんだ。しかも、この人形のバットは上下の打ち分けができる。メジャーリーグが左右だけだったのに対して、こっちは人形のバットを上下させることによって、高い球、低い球を打ち分けることができるんだ。これでよりリアルな試合展開が期待できるってわけだ。

・選手のデータが完璧！

近ごろの野球では当たりまえかもしれないけど、これはそれらとまたひと味違うんだ。たとえば、人形あり、ボタン多しで「なんかすごそう」と思いつつ、恐る恐るプレイしてみたんだけど、これが意外とスンナリ入ってゆけるんだ。確かにはじめの何回かは「なんじゃこりゃ！　こんなのわかるかよ！」ってな感じなんだけど、回数を重ねるごとにどんどんできるようになってくる。はじめはやり方カードを見ながらプレイし、また、カードを見る。これが上達の基本！　ボクも1時間近くプレイし続けてなんとか操作できるようになったんだ。

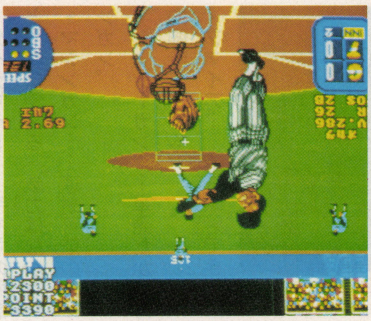
ボクはメジャーリーグをあまりやったクチじゃなかったので（シューティング専門なの）こんなにやってもまだよくわからなかったんだけど、以前メジャーをやってた人なら2、3回やれば要領はつかめると思うよ。

かんたんな紹介だったけど、概要はある程度わかってもらえたかな。野球ファンには見逃せない、まさに「スポーツの秋」にはピッタリのゲームだ。

やってみたよ！

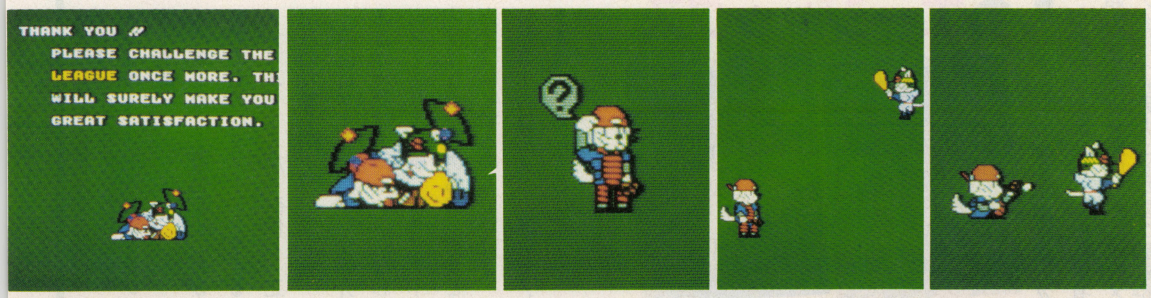
このクローズアップ画面は見もの。

試合中の画面。前作のメジャーリーグとずいぶん雰囲気が違うね。



振りの強い選手が空振りするとこのとおり。逆転画面は守備時。

これが超越しきったコンパネだ！　楽しそうでしょ。



試合が終わるとこんな画面に。何種類かあるんだって。

ヘビーウエイトチャンプ

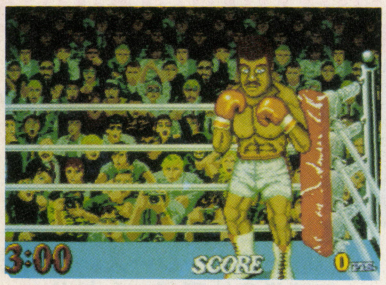
セガ

文／あしたのYAS

1日1回ゲーセンでボクシング。これでキミは肉体美人になれる！

立て、立つんだジョオーッ！

さて、こんどは、これまでのゲームを完全に超越したボクシングゲームの紹介だ。どこが超越しているか、まずはきょう体の写真を見てほしい。2本のとってはプレイヤーが実際にパンチをするためのもの。こいつを握りしめ、おもいっきりパンチを繰りだすのだ。このときのプレイヤーの力はきょう体を通して画面内にいるマイキャラに伝達される。つまり、力をこめた一発が相手にヒットすれば

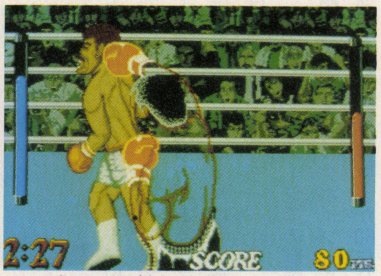


1番手はアレックス。観客席にはセガのスタッフもちらほら。

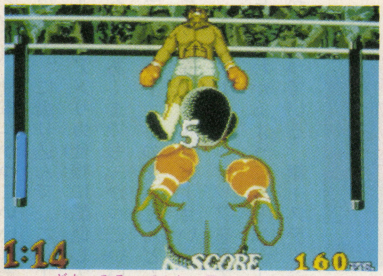
そのダメージはとても大きいのだ。だからゲームに熱中すればするほどキミの体力はより消耗されるというわけだ。

しかも、このきょう体は上半分が左右に動くんだ。この動きとパンチのタイミングによっていろいろなパンチが繰りだせる。まさにボクシングシミュレータといったところだ。スゴイッ！

技を紹介するんだジョオーッ！



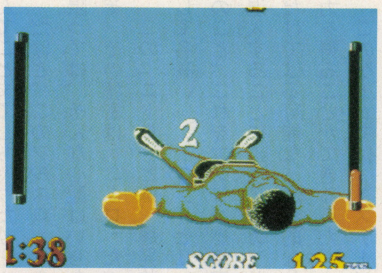
ヨーシ！　フックが決まった。これは効いてるぞ。



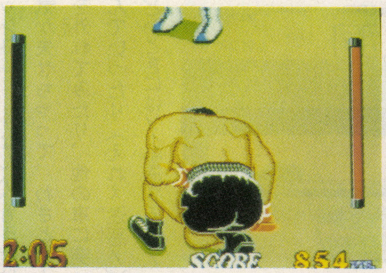
ヘッ、ざまーみろってんだ。思い知ったか！

今回はまだ開発中ということで、基本的な技しか紹介できないけれど、これだけでもこのゲームがどんなにすごいものか、感じ取ってもらえるんじゃないかな。

- **ストレート**……相手の顔またはボディへ向かってパンチを繰りだせばよい。よく当たるけどダメージはあまり与えられない。敵のフットワークを止めるのがいいとこ。
- **フック**……右または左に動かしながらパンチを繰りだす。ヒットするととても痛そうなポーズになるぞ。ひどいときにはマウスピースがスッ飛んじゃう。ダメージは中程度だが、タイミングさえ覚えればおもしろいように決まる。これで相手の体力を吸い取っちゃおうぜ。
- **アッパー**……これはなかなか決まらないけど、ひとたびヒットすると最高のダメージを与えられる。相手の体力が少ないときなど、一撃でノックアウトできる。操作はとってをいったん下ろして、押し上げるようにするのだ。このタイミングさえつかめば、怖いものなし！

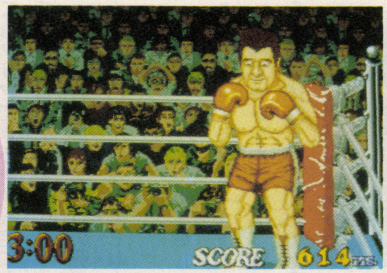


今度はこっちがノビてしまった。立て！　立つんだジョオーッ！

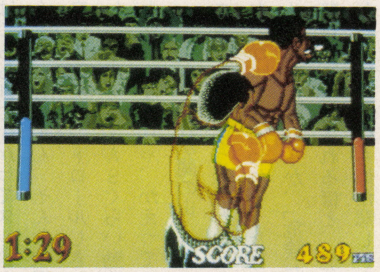


クソッ、ここで負けてたまるかよ。よしっ、その根性だ！

汗をかいちまうんだジョオーッ！



3人目の相手。余裕ありそうな顔しちゃって……。見てろよ！



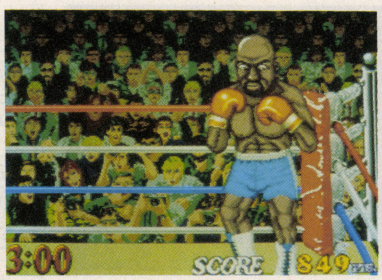
どうだッ！　怒りのメガトンパンチってとこだね。

このきょう体をトレーニングルームに置いたら、きっと人気出るよ。

ゲームは体力、と誰かが言ってたように（ホントかよ！）、このゲームはホントに体力を使うんだ。ハイパーオリンピックやスーパーパンチアウトだってここまでカゲキじゃなかったもんね。たったーゲームやっただけで腕はビリビリ、汗ダクダクになっちゃうんだ。ボクなんか取材の次の日、腕が上がらなくって、口で鉛筆持って原稿書いたんだ。つーのは冗談だけど、とにかくすごい！

このほか、勉強のしすぎによるストレス、飲みすぎ食べすぎによる肥満解消などにも最適。効果的な遊び方じゃないかな？

とにかく迫力あるこのゲーム。体力に自信のある人ない人、どんどん挑戦してちょうだい。



4人目の相手。えーん、顔だけでも怖いヨォー！

VideoGameLabo
ビデオゲーム・ラボ

フルスロットル

タイトー

文／氷水芋吉

ピリッと辛口、本格派。ニトロ風味のカーレース。これぞ新時代の体感ゲームだ!!

ア○○ランとはひと味違うぜ

タイトーから体感レースゲームが発表になった！ その名も「フルスロットル」。このゲーム、言ってみればアウ○○ン（この表現、よく使うね）タイプのものなんだけど、アウト○○とは脈拍の上がり方がまるで違うぞ！ 一度乗ったら心臓ドキドキ、2度目に乗ったら顔面蒼白。ところが3度乗ったらもうやめられない！ ヤミツキになること間違いなし!! 心臓の弱い方は御遠慮ください!?

アメリカ横断ウルトラレース

キミがこれから参加するのは公道レースだ。舞台はアメリカだから、制限速度は時速55マイルのはずなんだけど……どーせゲームなんだから堅いこと言いっこなし！ パトカーもネズミ捕りもいないこ

今にもひと雨きそうな空模様だ。スピード上げて、雲をブチ抜け!!

とだし、愛車「かっこいいスポーツカー」に乗り込んで（ニューRX－7アメリカ仕様に酷似しているが、あくまでも「かっこいいスポーツカー」なのだ）、どんどんスピード違反しちまおーぜい！

このゲームは、マップを見てもらえばわかるように全5ステージからなっている。第一ステージは一本道だけど、第2ステージ以降では分岐点があるので、全部で2－0通りもの走り方があるってわけだ。ただし、ゴールは一ヵ所だけなんだけどね。

そして、各ステージでの制限時間は60秒。チェックポイントを通過するごとにタイマーが60にリセットされる（加算されるのではない！）ので、全ステージをまんべんなく速く走る必要があるぞ。

分岐点。どっちに行っても難しさは変わらないんだよね。

今だ、ニトロを使え!!

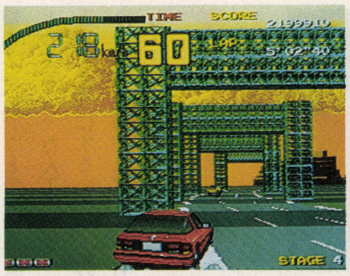
大方のレースゲームでは、一ステージに2回ぐらいクラッシュするともうダメ、みたいなことがよくあると思うんだ。○ウトラ○もそうだし、WEC ル・マンもそう。ボクの場合、スタート直後にクラッシュしたときなんか、もう続ける気が失せちゃって、わざとコースを外れてみたり、他の車に突っこんでいったり（えれえ迷惑！）、ひどいときにはソク電源OFF！ なんてことまでしちゃったり……。

だけど、このフルスロットルに限っては、そんな心配はいらないぞ。その秘密は「ニトロ」だ!!

この「ニトロ」とは、爆発物として名高い「ニトログリセリン」のこと。これをエンジン燃焼室に混入することによって、ガソリンだけでは不可能な、爆発的な加速力を得ることができるんだ。

このゲームでは、一ステージにつき3回まで、このニトロを使えるようになっている。シフトレバーの上についているボタンを押すと、一定時間だけ（または減速するまで）爆発的に加速う！ そして、ゲーム自体ニトロを使わなく

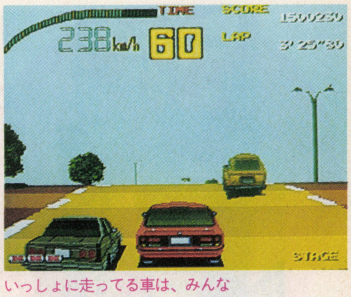
コーナーでは、ドリフト走行のほうが速い（らしい）。



ひェーッ！

てもクリアできる時間設定になっているから、少し多めにクラッシュした場合でも、ニトロの分でなんとかカバーできるかもしれないってわけなんだ。

でも……このニトロってーのは、ちょっときてるぜ！ ニトロボタンを押すやいなや、きょう体は後ろに傾き体感し、画面上の敵？車はこちら側に向かってスッ飛んでくる！ もちろん、そんな状況で自分の車をコントロールしきれるわけはなく、YASぐらい動態視力がよくなけりゃ、かえってクラッシュするのが関の山。「じゃあニトロなんか使う意味がないじゃないか」とか言われそうだけど、そこはなんというか、「危険だ」と禁止されればされるほど、燃え上がる不倫の恋にも似た悲しい人間

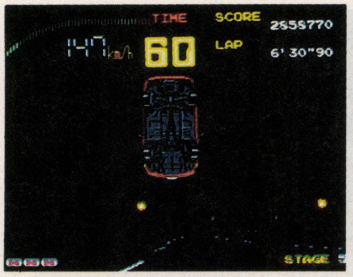


いっしょに走ってる車は、みんな日本車っぽい？

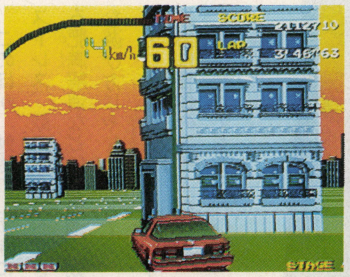
の性！ 今さえ良ければイーじゃない!! 楽しきゃイーじゃん、最高イーじゃん！（はっきり言ってボクは、こーゆー刹那的な快感って大好きです）と・に・か・く、一度使ったらヤミツキになりそうな快感が、このフルスロットルのもつ魅力なのだ。

時代はニトロ!!

このゲームは、ニトロ以外にも操作感覚の点で特筆すべきところはあるけれど（スリップする感じがなかなかヨイ）、あえて「ニトロ



トンネル内では「黒い車」に注意しよう。テールランプが目印だ。



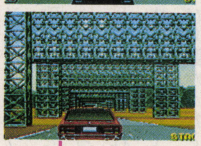
バッキャーロー!! んなトコに家たててんじゃねーよ!!

「ニトロ」にはあるってわけなんだ。まあ、こればっかりはいくら説明しても、実際に体験してみないとわからないだろうけど、ボクがどれほど興奮したかは、この文章の乱れぐあいから判断できるんじゃない……かな？

フルスロットル コースマップ

RX－7風スポーツカー。スタートは間近だ！

郊外の住宅地？ はるか遠くには高層ビル群が見える。陸橋はときどき登場するけど、これをくぐるところは感動的だ。



右の岩山は、カーブの出口でトーツに出てくる。コワイヨ！

何のために建ってんだろう？ 走りの邪魔になるだけ!?

良い天気だ。青いお空に〝雅ってね!!

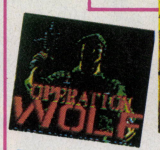
登り坂では自分の車で前が見えない。下り坂でも見えないけど……。

出口が見えないほど長いトンネルだ。

トンネル内でもヘッドライトは点灯しない。頼りは地面の白線のみ。

危ない！ 逆ハンを軽くあてて、グリップを取りもどせ!!

ここだけまるで秋のよう！ ゴールまでに四季を体験できる!!

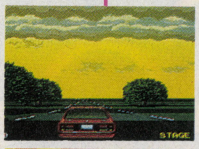


おおっと危ない！ 看板のエジキだけはゴメンだぜ!!

路肩にガスタンクとは、ずいぶん危険な組み合わせだねえ。

公道レーサーのオレに、交通標識は関係ねーぜい！

砂浜はスピードが落ちるばかりか、塩分が故障の原因にもなる!?



雲がたれこめ……、そして流れ去ってゆく表現は絶品！

ひとりぼっちのシーサイド。○ウ○ランなら助手席に彼女が……。

地平線が見える。アメリカは広いなぁ！

リアタイヤを滑らせ、車の方向を制御する。これがドリフト走行だ。

ゴール間近は日本晴れ。いや、「アメリカ晴れ」と言うべきか……!?

♪この一木なんの木気になる木！

ここがゴールだ！ 後にエンディングデモが続くんだけど……。

真っすぐに続く道というところで、トンネルを使おう。

トンネルを抜けると、そこは……。

向こうに見えるのはベルリンの壁、それともナイアガラの滝？

のどかな田園風景。排気ガスはだいじょうぶなのかなぁ……。

実際プレイすると、きょう体が大きく動くんだ。

チェックポイント直前でニトロを使うと、Nカプセルが4つに……。

まったく、タイトーさんはアルカノイドやクイックスでニトロしてたかと思ったら、いつの間にか……えっ、あれはニトロじゃなくてレトロだって？ これまた失礼しやしたー!!

がすべて」と言い切ってしまおう。発進時にニトロするもよし、追い越し時にニトロするもよし、はたまたタイトなS字コーナーで自殺行為ニトロをするもよし……。

VideoGameLabo
ビデオゲーム・ラボ

レインボーアイランド

タイトー
文／TAKE ON.

タイトーファンお待ちかね。バブルボブルのパートIIがこの秋ゲーセンに登場するぞ！

さわやかゲーム登場！

この原稿を書いているのは、真夜中。もうオリオン座が見える季節になったんだね。雲がすーっと流れて、虫の声が聞こえる……。なんだかシミジミしてしまうなあ。

タイトーに取材に行ったときもこんな感じだったかな。もちろん日中だったけど、よーく晴れた日で大きな雲がすーっと流れていたっけ（ちょっぴり眠かったところまで同じだ）。

今回紹介するレインボーアイランドは、こんなさわやかな青空のようなゲームだ。

いわゆる続編なんだけど

このゲームはかの有名なバブルボブルのパートIIとして生まれてきたわけだけど、前作とはだいぶ違うものになったんだ。でも、前作とのからみがないわけじゃないし、もちろんそのことを知っているほうがより楽しくプレイできるに違いない。そのあたりにちょっと触れておくとしようか。

いわゆるマップだ。ワールドーは昆虫の島だよ。

パートII その内容とは

ある日、恐ろしい魔法使いの森に迷いこんでしまった2組のカップル……。バブルンとボブルンは魔法使いによって連れ去られてしまった恋人たちを助けだすために、タテ長の大洞窟へ入っていったのだ。それで、恋人を助けるのがノーマルバブル。両親を助けるのがスーパーバブルだったよね。

真のエンディングでも、最終的な敵の黒マクは姿を現さなかった。そして今回のパートII……。これはファンなら期待しちゃうね！

バブルンとボブルンは使命をはたし、助けた両親から虹の魔法を授かったんだ。人間の姿にもどった2人の名前はバビー（1P）とボビー（2P）。

ある日2人はレインボーアイランドという群島に出かけたんだけど、そこで意外な事実に出くわすことになる……。

虹の上に虹をかけて登ることもできる。なんかロマンチックだね。

レインボーアイランドというくらいで、舞台は7色（種類）の島で構成されているんだ。それぞれ昆虫の島とか、軍隊の島、ロボットの島という感じでどれも個性豊かで楽しい敵が住んでいる。そして、それらはさらに4つの小さな島から成り立っていて、4つ目の島には大きなボスがひかえているのだ。

というわけで、全28（7×4）ラウンドにもおよぶ島で、キミはプレイすることになるんだ。

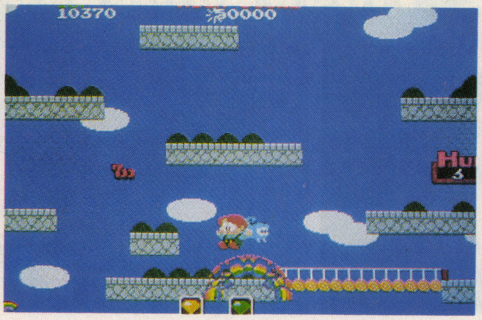
虹を使いこなせ！

前作は下へ下へと降りてゆくゲームだったけれど、今回は上へ上へと登ってゆくゲーム進行になっている。縦スクロールする画面のてっぺんへ行けばゴールイン。敵

デモンストレーションで基本テクを説明してくれる。バブルボブルにそっくりだね！

を全部やっつける必要はないんだ。

プレイヤー（同時プレイはなくなっちゃったけど）の武器はアワではなく虹なのだ。ボクはてっきりまたアワブクブクのゲームかと思っていたのでブッたまげてしまった。前作では、アワを使っていろいろな技（アワ乗り、カブリつきなど）ができたんだけど、この虹もたいへんな武器なのだ。



虹をくずすとこうなる。アイテムもこれで取れるんだ。

ダイヤを7つそろえると1UP。でも面クリはしないよ。

まず、この虹は直接敵にぶつけてダメージを与えることができる（虹はき）。プレイヤーから飛び出した星が半円状の虹を描くさまはとってもきれい！　パワーアップしていれば3連射できるぞ!!　また、作った虹を体当たりで壊し、そのかけらを敵に当ててもダメージは与えられる（虹くずし）。さらに虹を使って敵を閉じこめ（金しばり、へばりつき）、虹くずしするなど、さまざまな複合攻撃もできるんだ。

虹の3連射。遠くの敵もこれでへっちゃら。

上まで登るとゴールイン！　フードがたくさん落ちてくる。

攻撃ばかりじゃない。虹は前作のアワ同様、道具として上に登るためにも使えるのだ。ジャンプするか歩いて登ればいい。これを繰り返せばどんどん上に行くことができるのだ。

そして、この虹はアイテムのつぼを取ることでパワーアップさせることもできる。赤いつぼは虹の飛距離アップ（最高3つまで虹が横につながる）、黄色いつぼは虹を速射できる。

この虹をいかにうまく扱えるかが、ゲームを攻略するための最大のポイントだといっても華厳の滝ではない。

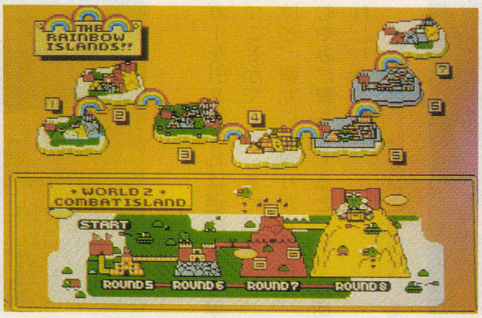
ワールドーのボス。もちろん虹をぶつけて倒すのだ！

倒すと宝箱からフードがザックザク。次の島へレッツゴー！

その他モロモロ

このゲームでは前作のエクステンドバブルのかわりに、7色のダイヤを全部そろえれば1UPできるんだけど、ほかにも秘密があるかも……。

それぞれの島に住んでいる敵は、よく見ると前作の敵に似ているんだ。これはたんなる偶然ではないぞ。水晶玉というアイテムを取ると正体をあばくことができるぞ。ぜんちゃん、どらんく、ばねぼうなどなど、なつかしの敵キャラにご対面というワケだ。

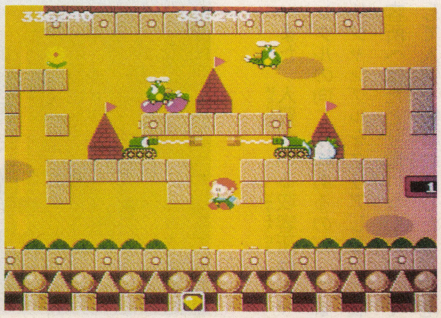


ワールド2はコンバットアイランド。軍隊の島ってとこかな。

星を取ると分裂して敵を倒してくれる。いざというとき助かるぞ。

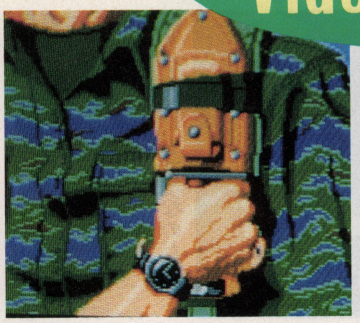
アルカノイドアイランドのボスは金属片をばらまく〝DOH〟……。

MTJ氏の話によれば、バブルボブル以上に謎がいっぱいあるとのこと。裏ゲーム、真の親玉との対決など、かってに想像しているTAKE ON!でした。



戦車が襲ってくるけど、弾がコルクなのがかわいいね。

このほか後のほうの島では、明らかにゲームのパロディーと思われるものもある。ロボットアイランドでは、あのアイザックIIがロケットパンチを浴びせてくるし、

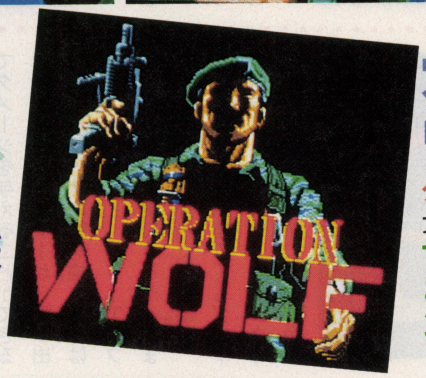


オペレーション ウルフ

タイトー

文／TAKE ON!

マシンガン連射で敵を撃ちまくる。この快感はこれまでのシューティングゲームじゃ味わえなかった！



コードネームは狼作戦!!

南米チェリゴ国で勃発したクーデターは一夜にしてチェリゴに共産政権を誕生させた。チェリゴの新大統領は親米派の前大統領とアメリカ大使館員を、多くの政治犯とともに収容所へ送りこんでしまった。彼らが処刑されるのはもはや時間の問題だ。

事態を重くみたアメリカ大統領は、捕らえられた大使館員の救出を国民に約束した。米正規軍の投入も検討された。しかし、イランの二の舞になることだけは何としても避けなければならなかった。

そして、大統領の命は下った。「公なアメリカの介入は避け、隠密に処理せよ」

そこでベトナム帰還後庸兵となりアフリカでいくつもの戦火をくぐり抜けたキミは、ひとりパラシュートでチェリゴに降下した。

作戦のコードネームは〝狼作戦（オペレーションウルフ）〟……。キミは無事に人質を国外に脱出させられるか！

今までガンタイプのシューティングゲーム（実際に銃で標的をねらう）でこれほどストーリー性を持ったゲームがあっただろうか？

進路を銃でセレクトせよ。はじめに行けるのは右側の4ヵ所のみ。

チェリゴにひとりパラシュートで潜入する。この先に何が待つのか。

作戦開始！ 人質を救出せよ！

このオペレーションウルフ、ただ者ではないぞ！

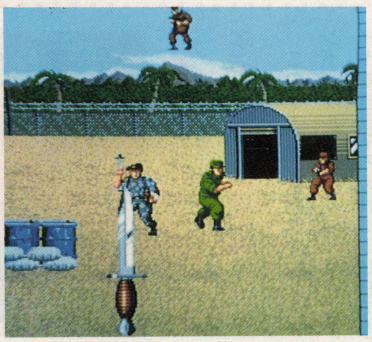
ストーリーはキミがつくる

一定数の敵兵、ヘリ、装甲車をやっつければ面クリ、というゲームなんだけど、最終的に人質を救出しなければならないので大変だ。

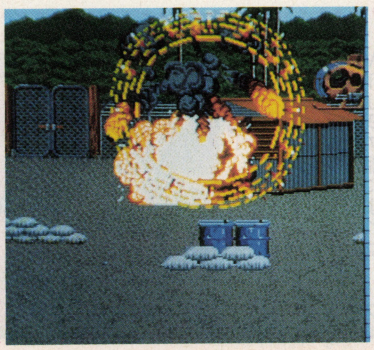
キミの武器、マシンガンはトリガーを引き続ければ連続で弾を撃つことができる（あたりまえか）。けど、弾丸には限りがあるから、むやみに撃ちまくると、すぐ弾切れしちゃうぞ。

また、マシンガンについているもう一つのボタンを押すと強力なロケット弾が発射される。これは装甲車やヘリを一発で撃破できるパワフルな武器だ。

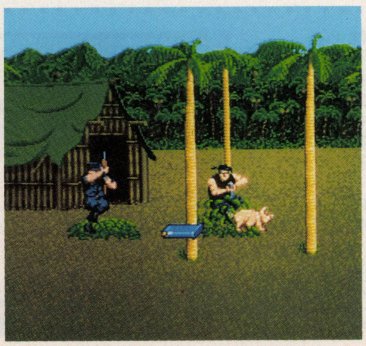
右下のFREEを撃つと一定時間弾が撃ち放題になるぞ。



ナイフが飛んできた。撃ち落とすのだっ！



ロケット弾ならヘリも一撃で破壊できるぞ。



ヤシの実を撃ったらマガジンが出てきた。弾を補給しろ！

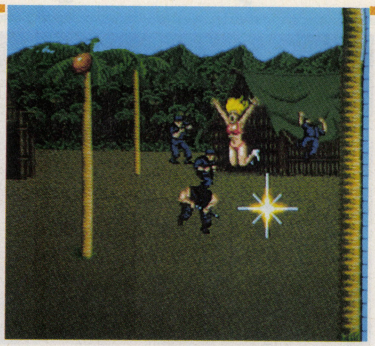
キミが戦う舞台（戦場）は6シーン。初めは通信所、ジャングル、弾薬庫、部落のうち好きなとこから攻めればよい。といっても、早くたたきつぶしておくほうが有利なものもあるんだ。そこらへんはよく考えてよね。

また、人質がいる収容所はジャングルの向こうにあるのだ。つまりジャングルをクリアしないと収容所へはたどり着けないのだ。そして人質を無事救出したら、空港

AMショー出

（最終エリア）へ行けるぞ。

・**通信所**……敵の通信網を破壊することは戦略上重要だ。ここをクリアしないでいると、ほかの場所（キミのいる戦場）の敵が5人ずつ増員されてしまう。



あっ！水着の女の子を撃っちゃった。どうしよう……。

・**ジャングル**……ここをクリアしないと収容所へは行けない。

・**弾薬庫**……その名のとおり、ここをクリアすれば弾丸とロケット砲が増えるんだ。

・**部落**……敵兵にまじって、モヘッブみたいな子供や原住民、ビキニの女性（なんなんだ！）が行ったり来たりしている。これらの人に弾を当てると自分がダメージを受けてしまうんだ。気をつけよう。クリアするとダメージメーターが20目盛り分だけ回復する。

部落ではダメージの回復ができる。憩いのひととき、といったところ。

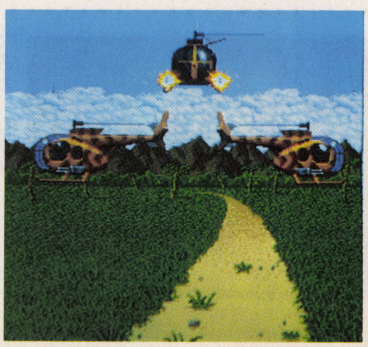
ジャングルのボスは原住民を盾にしてくるひきょうなやつだ。うまく倒すとお姉さんが手を振ってくれるよ。

・**収容所**……人質が兵舎などから出てくるので、撃たないように！また、人質を追いかける兵士は必ず倒すこと。無事、画面の端まで歩かせれば助けたことになる。もし、人質全員殺してしまったらゲームオーバー（これは空港でも同じ）。

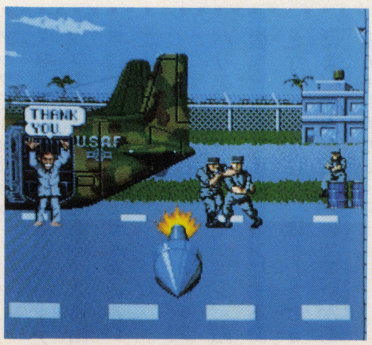
人質をうまく逃がしてやろう。右端まで歩かせればいいのさ。

・**空港**……最終エリア。収容所をクリアしないと当然来れない。ここでは救出した人質が飛行機に乗るのを援護しなければならない。このほか、移動中（エリア選択直後）敵に発見されるというアクシデントシーンもある。これはランダムに出現するのだが、そのときはこれをクリアしないと選択したエリアには行けないのだ。

アイテムをのがすな！



いきなり敵に見つかってしまった。ええい！ 先へゆかせろ!!



敵の猛攻をかいくぐって人質を飛行機に乗せるのは大変!!

ダメージが限界を超えると目の前が真っ白になり……。

ゲームを始めてしばらくは、マシンガンを乱射して、あっという間に弾切れになってしまうと思うよ。なぜって、画面に出てきた敵

が攻撃をしかけてくる（白く光って合図をする）前に倒さないと、こっちが撃たれてしまうからだ。

それゆえ、つねに弾を補給しながら戦わなければキミに勝ちめはない。画面にマガジンが出たらすかさず撃とう。1個で30発の弾丸が得られる。このほかロケット弾、ダメージを5目盛り分回復させるパワードリンクなども補給できる。これらはヤシの実、コンドル、ニワトリを撃っても出現することがあるが、その確率はあまり高くはない。とにかくムダ弾を撃たないよう心がけてほしい。

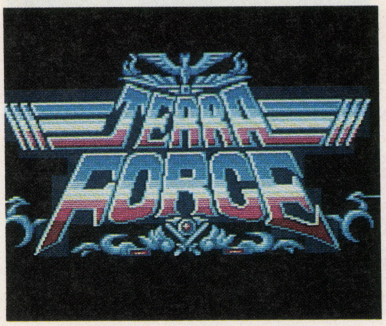
ボクがやったのは開発中のものだったけど、ゲームのバランスや弾を撃ったリアクションなど、とにかくよくできている。実際にマシンガンがきょう体につくのか、じかに抱えて撃つ形になるのかは現在検討中とのこと。まあ、どちらになったとしてもノリのいいゲームになることにかわりはない。これまでテーブル型オンリーという人にもお勧めのゲームだ。

人質を全員殺すと……。オレだっていっしょうけんめいやったんだ。

テラフォース

日本物産

文／稚（雅レプリカント）



地上用ボムで破壊した地表の下、そこにはもう1つの世界が広がっていた……。

ふたたび"テラ"シリーズ

日物からちょっと新しいシューティングゲームが登場する。見た目にはごく普通の縦横スクロールゲームなんだけど、じつは、縦横の切り替えがプレイヤーの意志で行えるという新しいコンセプトのゲームなのだ。

まず、操作系から説明すると、8方向レバーで自機を操作する。ボタンは2つで、1つはビーム、もう1つはパワーアップを取ったとき使うボムボタン（空中、地上共用できる）。

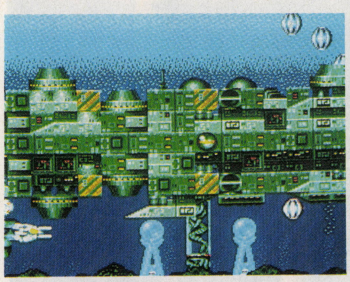
このボムボタンを最大にパワーアップさせると、地表に大きな穴を開けることができ、そこに入るとスクロールが縦から横に切り替わるんだ。そして、切り替わった横スクロールの位置は、完全に縦スクロールの位置と対応している。つまり、地下鉄とその上を走る道路の関係のようなもの。縦横のマップが並列して存在していると考えてもらえばいい。だから、「ここは難しいから下のほうがいい」とか「点数かせぐには、やっぱり上だぜ！」なんて戦略を立ててプレイできるんだ。

もちろん、パワーアップもある。ごくかんたんに紹介しよう。色違いの4機編隊（赤、青、緑）を全滅させると出現する文字パネルを取ればいいのだ。

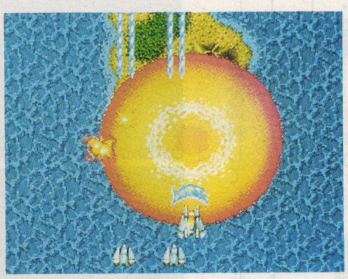
- L（赤）……ビーム系のパワーアップで3段階ある。
- B（青）……ボム系のパワーアップでやはり3段階ある。3段階目は、ほとんど核ミサイルみたいに強力だ。

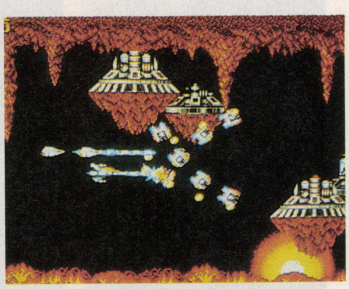
このほかにも、スピードアップ、バリア、ストップモーション、敵機を奪取してオプションにすることなどがあるけど、取材したときはまだ開発中だったので変更があるかもしれない。

早く完成バージョンをプレイしてみたいなあ！

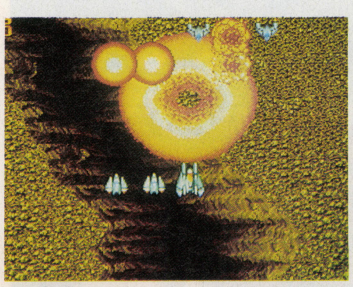

世紀末的なノリの荒廃した地下都市、つららを壊して地上へ出ろ！

深海には敵巨大戦艦が！ ○○○タイプじゃないよ。


この破壊力を見よ！ 最大にパワーアップしたボムは、核兵器！


オプションとの連携プレイでうまく敵を倒そう！

浮遊大陸に気をつけないと、ぶつかるぞ！


深い谷（？）の上空での戦い。地上用ボムでも誘爆するぞ。

カプコン

文／“きっと秋だろう”雅

老師の命により、長く険しい戦いの旅へ出たリー・ウォン。迫りくる敵を討ち倒し、捕らわれた子供たちを救え！

中国4000年のビデオゲーム!?

●ストーリー

天下を狙う龍拳王は、子供たちを邪悪な心に洗脳し、暗黒の戦士に仕立てることをたくらんだ。そして町や村を襲い、子供たちをつぎつぎとさらってゆき、龍拳王の住む龍牙堂に閉じこめてしまったのだ。

それを知った王林寺の老師は、王林寺きっての武器の使い手、リー・ウォン（李王）に龍拳王を倒し、さらわれた子供たちを救い出すよう命じた。

しかし、龍牙堂へ行くためには、龍拳王の配下で4つの場所をそれぞれ任されている四天王をすべて倒さなければならない。

老師より空を自在に飛べる天女の衣と武器を授かり、龍拳王を倒しに向かったリー・ウォン。はたして無事、子供たちを救い出すことができるだろうか……。

というのがストーリー。もちろんキミがリー・ウォンになって、行く手をはばむ悪を討ち倒し、龍拳王から子供たちを救い出すのだ。

まあ、ストーリーはごく単純なんだけど、ゲーム内容はものすごく濃いんだ！　ーゲームやり終えると、まるで映画を見た後のような満足感というか、感動が伝わってきちゃう。雰囲気的なものもすごく大切にしてるって感じだ。そこで今回は、攻略法とか、理屈っぽいことはやめて、画面写真をふんだんに使って、このゲームの前半分を鑑賞してもらうことにしよう（それにしても、これで半分なんて、シーンの多さにはほんとブッたまげるぜ！）。

基本紹介をサラッとね！

というわけで、まずはかんたんに基本事項をまとめてみよう。まず、リー・ウォンは8方向レバーで操作する。左のボタンは武器、右側のボタンはジャンプに使用する。ジャンプボタンは長く押していると高く跳べるぞ。ただし、レバーを斜めに入れたままジャンプしても、天井に着くほど高くは跳べない。このほか、天女の衣で飛ぶシーンでは、ジャンプボタンは使わない。

リー・ウォンの操る武器は全部で4つ。

- **鎖鎌**……楕円を描いて飛ぶ鉄斧。頭上からの攻撃に対して有効だが、飛距離が短いので遠くの敵は倒せない。
- **蛇棍**……蛇のような動きの武器。遠くの敵に対しても有効だが、攻撃に失敗すると戻ってくるまでに時間がかかる。
- **槍**……素早く突き刺すことができるので連続して使えるが、鎖鎌より攻撃距離は短い。
- **虎気功**……くりだす気功が猛虎と化し、敵を瞬間に倒す最強の武器。しかし、これを使うためには修行を積み、鍛錬しなければならない。また、敵の攻撃でライフが一定以下になると、普通の武器に戻ってしまう。

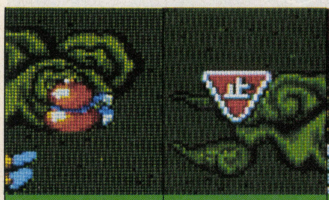
そして、パウを取るとこれらの飛距離はアップする。鎖鎌、蛇棍、槍はゲーム中出てくる武器箱を壊して手に入れるのだが、虎気功だけは今言ったように修行を積んでいないと手に入らない。修行は、滝から流れ落ちる流木をかわしたり、丸太を渡ったり、またあるときは50人の修行僧を相手に戦うなど、老師の下で手厳しい鍛錬を受け、鍛え抜かれるのだ。これらの修行は各ステージをクリアした後受けられる（とちゅうで命を落としてもミスにはならない）。

それぞれのステージは、さらに細かいエリアで区切られていて、そのエリアごとに時間制限がある。エリアの数は、ーから3ステージまでが各8エリア、4ステージは18エリア、5ステージは2エリア。合計44エリアもある。ここでは前半ステージの雰囲気をごくかんたんに紹介しよう。

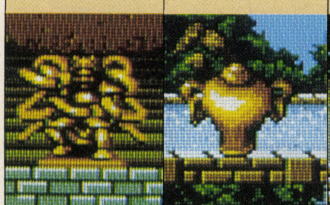
- **1ステージ　金龍館**　きらびやかな中国風の館での戦い。倭の転がってくる細い道、竜神との空中戦などがある。いきなり崩れ落ちる架橋にはびっくり！
- **2ステージ　幻魔塔**　古びた塔での戦い。リー・ウォンを吸いこもうとするドクロ。火を吹き、針のついた棍棒で襲いかかる仁王像や阿修羅は気味が悪い。
- **3ステージ　仏道峠**　自然道から躍り出てくる野生児や、洞穴の中に巣くう大蛇、鷹を操る令（中ボス）などがとくに印象的。

残念ながら今回紹介できるのはここまで。取材した時点ではまだ完成していなかったのだ。開発者の話によれば、開発期間は通常よりだいぶ長くかけているとのこと。とにかく開発者の念の入れよう、こだわりがひしひしと伝わってくる。そんな手応えのあるゲームなのだ。

アイテム表

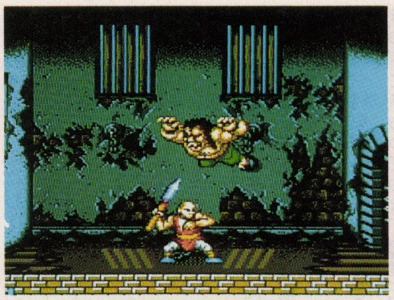


赤ひょうたん	止(ストップ)	水晶玉	巻物	パウ
プレイヤーのライフが満タンになる。中身はユンケル？	3秒間だけ敵がストップする。その間に逃げまくろう。	5秒間無敵になる。ただし、画面をスクロールさせるとその効果はなくなる。	画面内の敵に1発分のダメージを与える。	プレイヤーの武器の飛距離がアップする。

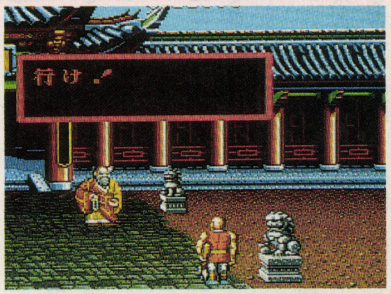


阿修羅像	つぼ	逆さひょうたん(黄)	金仏像	大入袋	青ひょうたん
つぼと同じ。各種アイテムが隠されている。	各種アイテムが隠されている。2発で壊れる。	青ひょうたんの逆の効果。ライフが2分の1に減る。	ボーナス500点入る。	ボーナス200点入る。	プレイヤーのライフ(現時点の残量)の2分の1が回復する。

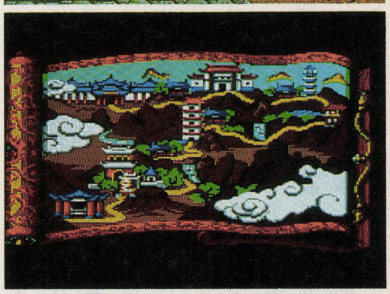
START



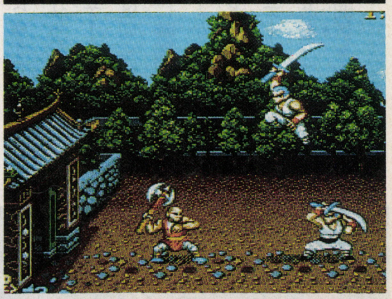
龍拳王のたくらみにより、町や村から子供たちがさらわれた。リー・ウォンよ、龍拳王を倒し、子供たちを無事救い出すのだ！



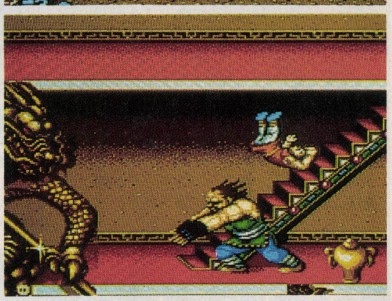
これが龍拳王のすむ龍牙堂までのマップだ。全行程5ステージ、合計44エリアにおよぶ道のりを乗り越えなければならないのだ。



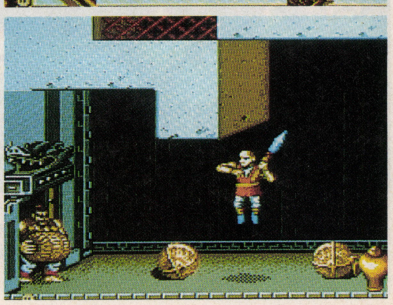
金龍館の門をくぐると、待ってましたとばかりにリー・ウォンに襲いかかってくる敵たち。影を見て間合いを測り、攻撃するのだ。



あやしげな館の中には大男トウガンが！　捕らえられ、投げつけられるリー・ウォン。こいつに投げられるとライフの減りが大きい！

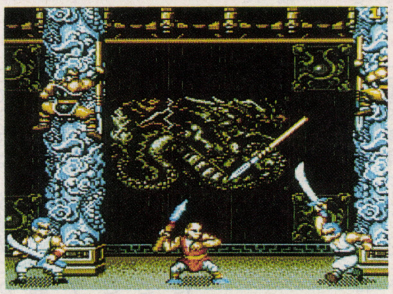


とびらの中へ入ると、倭男がいきなり道の向こうから俵を転がしてくる。ロングジャンプで素早くかわし、先へ進むのだ。

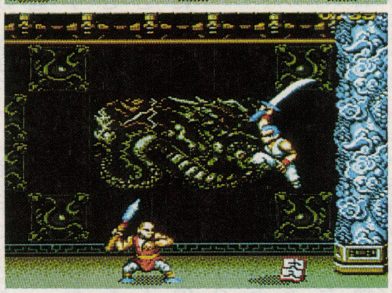


小さな格子の部屋で、中ボス、ガイラとの死闘。やつは獰猛（どうもう）な牙を持ち、天井から襲いかかる。槍で突いて打ち倒せ！

ガイラを倒し、廊下に出ると、柱の上から兵が槍を投げてくる。タイミングよく抜けるか2発攻撃して倒して進め！

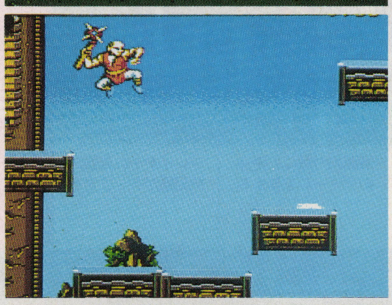


アイヤーッ！　頭上より攻撃してくる敵兵。それにしても緻密（ちみつ）に描かれたグラフィック、素晴らしいできだね！

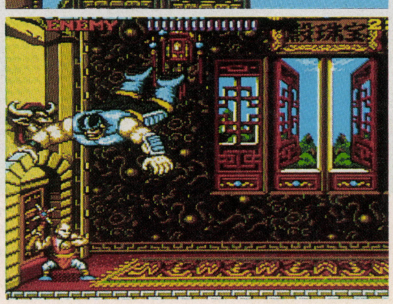


天女の衣を着て宙を舞うリー・ウォン。龍の化身は倒さずに、逃げまわったほうがいい。

あっという間に崩れ落ちる架橋。下に待ち受けるのは生か死か？　タイミングよくジャンプして渡るしかないのだ！



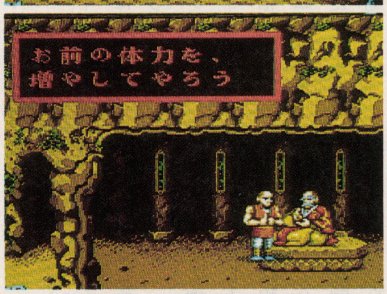
ーステージのボスは猛牛の異名を持つ不動だ。その巨腕、巨体でリー・ウォンを圧倒する！　ボディプレスしてきたところを連打せよ。



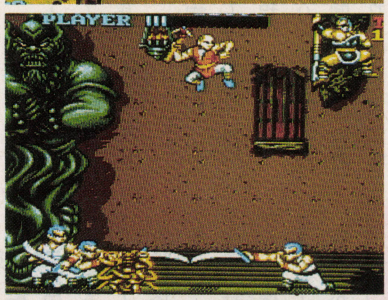
かな苦戦したが、不動を倒した。画面に現れた南無阿弥陀仏は倒れた戦士への弔（とむら）いか。そしてこの後は……。

いよいよ第1の修行だ。この修練をこなせば、リー・ウォンの腕前は上がるのだ。滝から流れてくる流木をかわし、老師の下へ急げ！

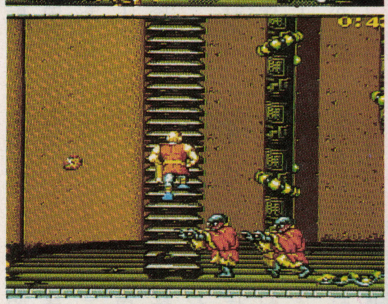
無事に第1の修行を終えたリー・ウォンの体は、より強靱（きょうじん）なものとなった。が、この先第2、第3の修行が待っている。



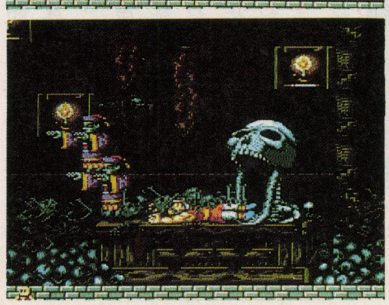
幽霊坊のいる幻魔塔へ向かうリー・ウォンに、突然敵兵の剣が突き刺さる！　しかし、瞬間にジャンプして見事に切り抜けた。

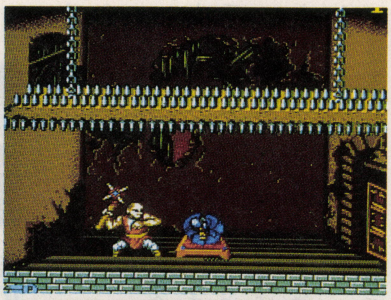


毒蛇の群れは死の輪を作り、坊主の屍（しかばね）が歩み寄る。屍をしり目に梯子を登るリー・ウォンを、つぎは何が待ち受ける……!?

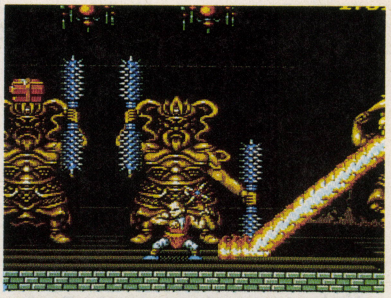


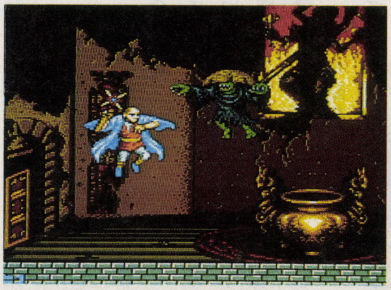
突然ガイコツの山から飛び出すキョンシーも怖いが、すべてを飲みこむドクロも怖い。こうならないようにみんなも注意してくれ。



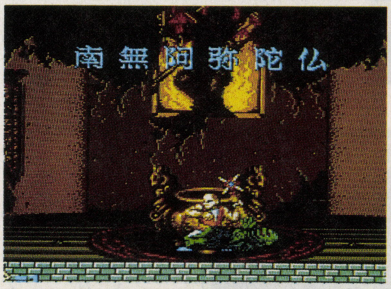


棍棒（こんぼう）を振りかざし、炎を吐く金剛力士は破壊できない。棒の動きにまどわされることなく、素早く抜けるのだ！

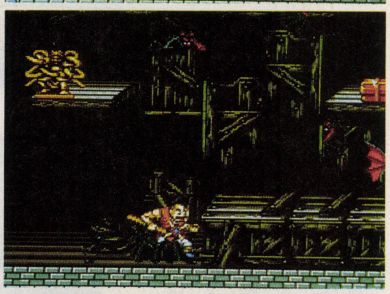




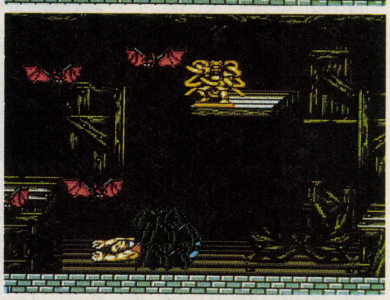
幻魔塔の中間地点を守るのは、金色に輝く阿修羅像だ。意志を持った仏像は、いったい誰が操っているのか……。

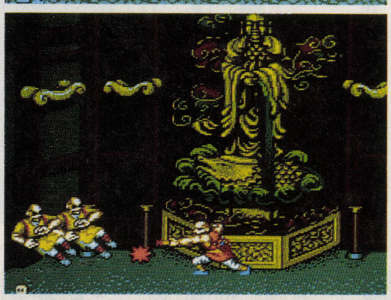


古びた屋根裏部屋に巣くうのは吸血コウモリの群れ。こいつに喰いつかれたら、レバーを左右に振って、振り払うしかない。



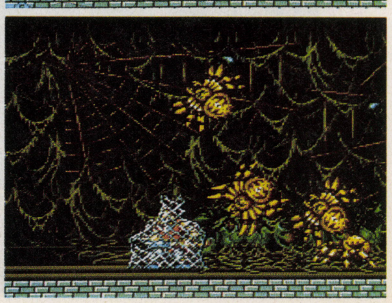
ここでやられてしまうとこのとおり。吸血コウモリの餌食（えじき）となってしまうのだ。ああくわばらくわばら……。





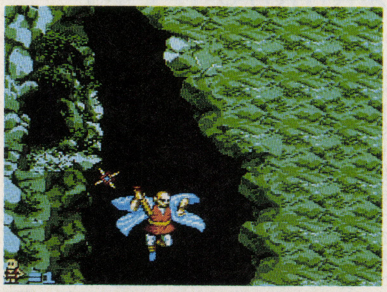
いっけん背景かと思わせる竜神は、青い炎を出してくる。むやみに近づくのは危ない！　画面上方のアイテムは巻物だ。

おどろおどろしい土グモの吐く糸にからまれ、身動きの取れなくなったリー・ウォン。クモは獲物にジリジリと群がり、そして……。



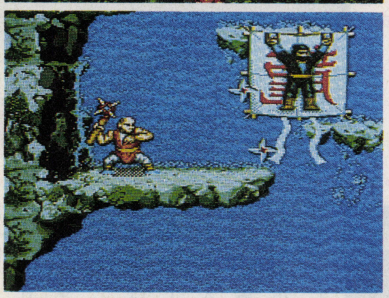
クモのつぎは吊り天井のお出迎え。まん中にあるのがとびらの鍵だ。早く取らないと天井が近づいてくる。

人間の生気を吸い取って生き長らえる幽霊坊は、巧みに姿を見え隠れさせながら襲ってくる。力をこめた一発で地獄へ落とせ！



よし！　これで幻魔塔も制覇した。だが、リー・ウォンの戦いはまだまだ続くのだ。これから先が本当の勝負！　がんばるぞ!!

ふたたび修行のときがやってきた。ここでは50人の修行僧をつぎつぎと倒さなければならないのだ。さて、結果はいかに……。



修行僧とはいえ、50人を相手にするのはかなりキツイ。あと30人、20人、10人。もうすぐ苦しい戦いも終わる！

見事、修行を成しとげたリー・ウォンへ、老師より与えられたものは、虎気功という最強の武器だ。だが、有頂天になってはいけない。

かくして、鷹使い令は倒れた。だが、子供たちの待つ龍牙堂までの道のりは遠い。行け、リー・ウォン！　龍拳王の野望を打ち砕け！

幽霊坊の悪夢の後は、閑静（かんせい）な森の仏道峠だ。あたりから襲いかかってくる野生児は、虎気功のひと振りでイチコロだ！

舞台は一転して洞窟の中へ。下へ下へと続く漆黒（しっこく）の闇。いったいどこまで続いているのか。リー・ウォンの不安はつのる。

大蛇の鋭い牙（きば）が暗闇の中に光る。やつの首の動きと、炎を見切ってうまくかいくぐるのだ！

リー・ウォン暗殺のため、日本から送りこまれた忍者（？）。手裏剣を使ってくる前に先制攻撃でブチのめせ！

中ボスの令は親友の鷹を連れ、連携攻撃してくる。しかし、鷹を先に倒すと令が怒って手に負えなくなるぞ。

サイコニクス・オスカー

データイースト

文／ATARI KAD

先月に続き今月はステージ5からラストまでの攻略法をバリバリやってくぞ！

まずはおさらいから

さて、先月号ではゲームの紹介と基本操作、それにステージ4までの説明とかんたんな攻略法をやったんだよね。で、今月はその続き、ステージ5以降の攻略法を詳しくやっていこうと思うんだ。

最後までしっかりとついてきてくれよな。本題に入る前に、まずは前回の復習からはじめるとしようか。

ゲームの目的はオスカー（ロボット型の自機）を操作し、数々の敵や罠をかわし、最終ステージに待つ敵の要塞を破壊すること。ゲーム中現れるパワーアップユニットはグラディウスのようにプレイヤーが選択できるようになっている。パワーアップの種類はジャンプ、ミサイル、ガン、PCUなど。これらをうまく使いこなすことがこのゲームのおもしろみでもあるのだ。

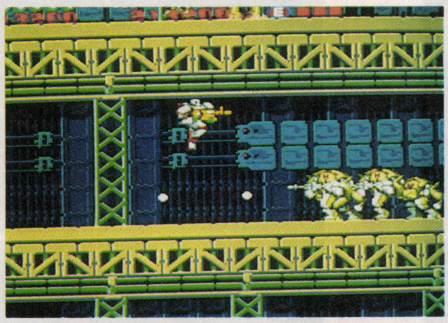
だいたいのことは思い出してくれたかな。じゃ、これから後半のステージ攻略法、やっていくぞ！

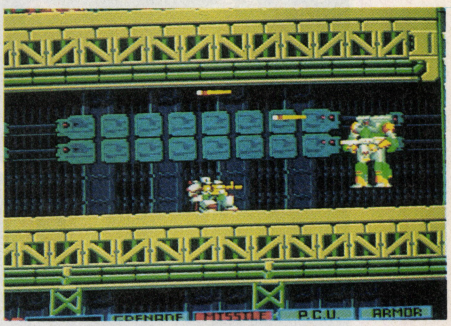
最終要塞めざしてどっこいしょ

・ステージ5

洞窟の中での戦いだ。前半では大型のロボットが1機出てくるほかはすべてザコロボットなので楽にクリアできるはず。後半ではエレベーターを使って先へ進むところがある。もちろんエレベーターは同じところを一定の周期で上下しているけれど、1度乗り遅れると次にエレベーターが降りてくるまでの時間がムダになる。スムーズに乗るよう心がけてほしいものだ。

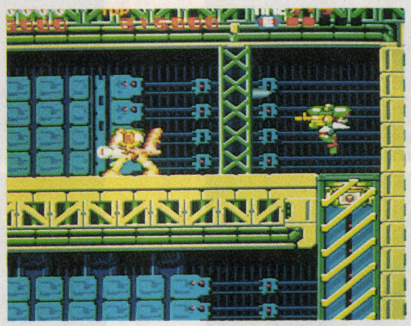
また、このステージからMカプセル（パワーアップゲージを2ステップ動かす）を出す敵が多くなるので、ミスしても比較的楽に立ち直れるのだ。ただ、エネルギーカプセルは2個しか出ないので油断は禁物。


ステージ7までくるとザコ敵までも弾を撃ってくる。


この大型ロボットはジャンプしながらレーザーを撃ってくる。

ボスは、2ステージと同じボスが2機登場する。2機同時に相手にするのはさすがにきつい。1機ずつおびきよせて破壊しよう。

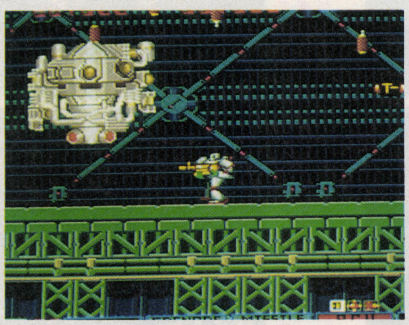
・ステージ6


敵が後ろを向いているときがチャンス！　攻撃しよう。

このステージは上から下へと落下しながら進んでいく。だから、落ちたところに敵がいると、いきなりダメージをくらってしまうんだ。しかも、壁にはつねにオスカーを狙う移動砲台がある。ジャンプしたとたん、こいつに体当たりしてしまうなんてこともしばしば。

前半はザコのロボットばかりなのでパワーカプセルを集めアーマー（ゲージを1周させる）を装着しておこう。

後半では大型ロボットがいきなりレーザーを撃ってくる。ここはあまり深入りせず、逃げるのがいちばん。最後のほうで現れる2機の大型ロボットは手を投げてくるけれど、しゃがんで攻撃すれば楽勝。

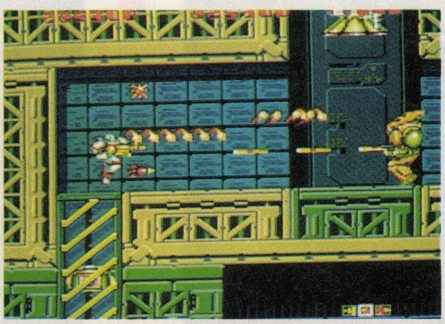

ステージのボスがいるけど、これは楽勝だよ。

ボスは超大型のロボットで、ミサイルのほか、手からはレーザーを撃ってくるやっかいなやつだ。弱点は体だが、生意気なことにコイツはPCUを使ってくるので、しゃがんだままではたちうちできない。ガンパワーを最大にして立ち向かうようにしよう。

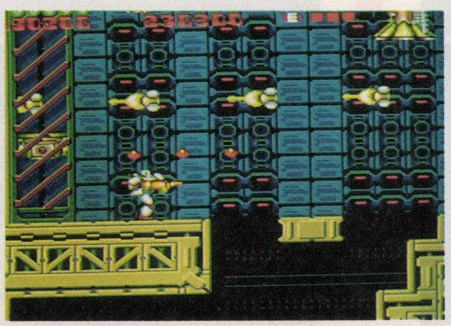
・ステージ7

敵要塞の入口を思わせるシーンだ。ここから先はエレベーターで上へ上へと昇ってゆくことが多くなるのでタイムロスに注意しよう。

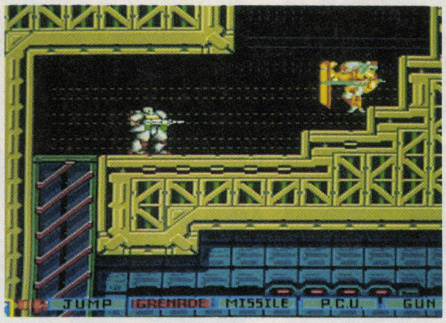
さて、前半はザコのロボットがいっぱい出てくるので、カプセルを稼ぎ、アーマーを装着しよう。ときどき現れる大型ロボットはレーザーを撃ってくるので、あらかじめ出現場所を覚えて早めに倒すこと（このとき、つねにしゃがんで攻撃する）。


大型ロボットはなかなか強い。しゃがんで攻撃しよう。

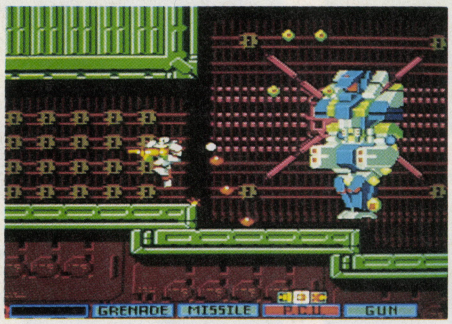
中盤ではステージのボスUFOが2機登場するけど楽勝！　後ろの1機はおいしいエネルギーカプセルを残していってくれるぞ。しばらく行くとステージ7の難


戦闘機は相手にしないでいさぎよく逃げるのがいい。

関にさしかかる。天井にはスクランブルハッチが3機、戦闘機をバンバン出してくる。床には大型ロボットがやはり3機いて、レーザー攻撃をしかけてくる。そこで攻略法だが、まずいちばん手前の大型ロボットを破壊する（このときエネルギーカプセルが出るのでもちろん取る）。次にジャンプパワーにものを言わせ、前から2番目のスクランブルハッチを破壊しよう。すると、Fカプセルが出現！



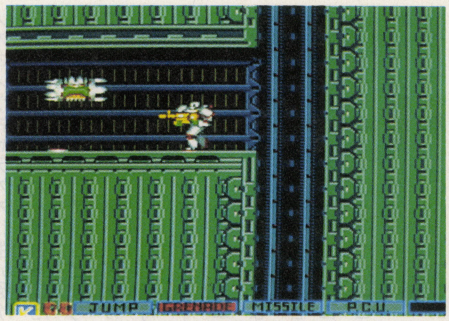
前方にいるロボットを倒すとMカプセルを出す。



ステージ7のボス登場。こういうときは逃げるが勝ち。

これを取って敵は全滅というわけだ。このパターンさえ覚えてしまえば難関といえども、きっとクリアできるはずだ！

この後、ボスシーンまでは比較的楽に進めるだろう。ボスは画面右からやってきて変型する。ボスがサイコロのような形になり、空中を飛んだときが攻撃のチャンス。ロボット形態のときは情けないけど、逃げまわっているのがいいんだ。



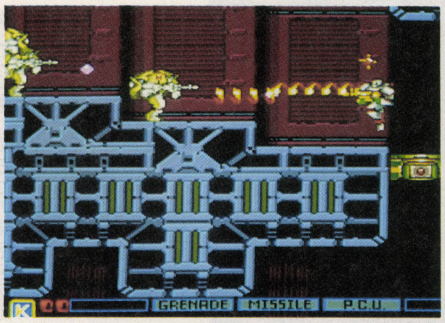
いよいよラストステージ。前方のイガイガには気をつけろ。

・ステージ8

いよいよラストステージ。どんな腕のたつプレイヤーでも、すぐ目の前まできたラストシーンのことを思い浮かべれば、多少なりともプレッシャーを感じてしまうものだ。このゲームはそんなプレイヤーの心理をもてあそぶかのような作りになっているのだ！　どういうことかというと、ラストステージではどこでミスしようともステージ最初まで戻されてしまうのだ。ここはキミの注意力と忍耐力にすべてがかかっている！　なんていったりしたらよけいプレッシャー感じちゃうかな？

まず、スタートするとすぐエレベーターが来る。一発で乗れないと大変なことになるよ。なんたってここのエレベーターは高いところまで行くから、次に降りてくるまでのタイムロスは大きい。うまく乗れたらとちゅうの横道には目をくれず、てっぺんまで行ってしまおう。ステージ7と同様、多くのザコキャラにまじって大型のロボットが現れるので気をつけよう。ここでもパワーアップカプセルはたくさん出るので、アーマーを装着するよう心がけよう。

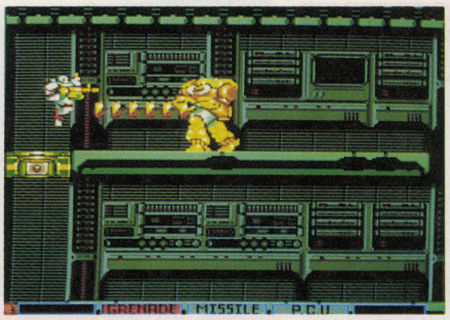
ギャーッ！　大型ロボットが2機。とにかくしゃがんで攻撃。



ラストステージではやはりガンパワーは最強でないとつらいね。

さて、ステージ8の難関だけど、基本的にはステージ7のそれと似ている。ただし、さっきのようにタイミングよくFカプセルは現れない。ここはキミたち自身で攻略パターンを作ってほしい。

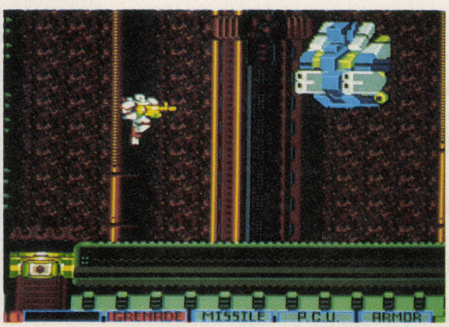
この難関を乗り切ると、今度はステージ3のボスが現れる。しかし、これは弱い。かんたんに倒せるだろう。さらにエレベーターで上に昇ると今度は大型ロボットが集団で現れる。エレベーターは大型ロボットが後ろを向いたとき降りよう。こいつらはエネルギーカプセルを持っているので、少々ダメージをくらってもエネルギーは回復できるぞ。



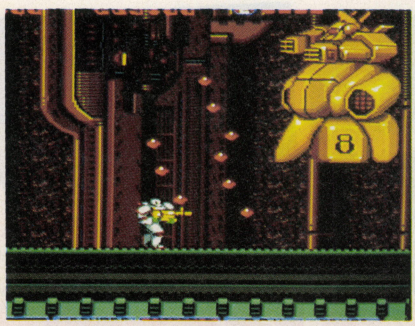
またまた大型ロボットが出現！　ハサミを投げてくるぞ。

エレベーターシーンが終わると今度は砲台が3門出てくる。ジャンプパワーが最大ならかんたんに破壊できるぞ。その後、ステージ2、ステージ7のボスが順に現れるけど、なるべくならノーミスで倒しておきたい。

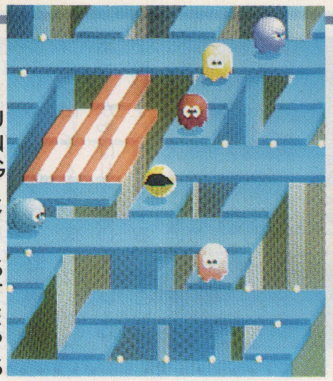
ここを過ぎるといよいよラストシーン。無数の弾を吐きながら体当たり攻撃してくる大ボスが現れる。これはステージ7のボスが変形したところ。

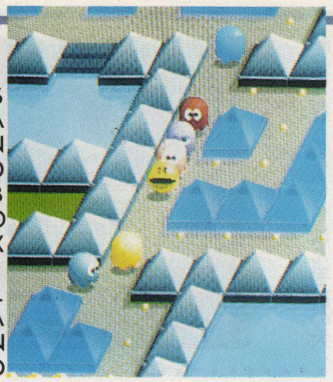


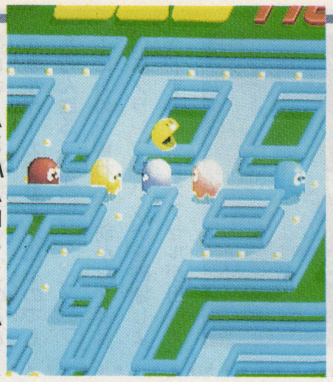
しかしかんたんに倒す方法があるのだ。まず、こいつが現れたら、いっきに画面右端へ行く。ここでジャンプしながらレーザーを撃つのだ。こうすれば体当たりをくうことはない。あとは弾に気をつけ攻撃しよう。無事にボスを倒すと、かっこいいデモが見れるぞ。

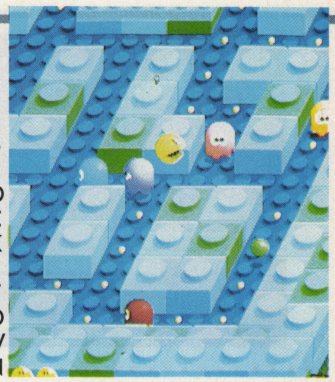


これが最後の大ボス。体当たり攻撃に注意しろ！


JUNGLY STEPS


SANDBOX LAND


PACMAN'S PARK


BLOCK TOWN

パックマニア

ナムコ

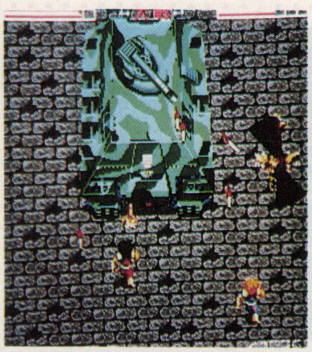
©(株)ナムコ

パックマンが日本で流行したのは、もうずいぶん昔のはなし。素朴でいて、どこか人間味のあるパックマンのキャラクター性が受けてか、若者の間で大人気を博した。人気の波は日本だけではとどまらず、太平洋を越え、遠くアメリカまでまたたく間に広まった。当時アメリカでは、パックマンに熱中するゲーマーのことをパックマニアと呼んでいた。聞くところによれば、今ではこの「パックマニア」ということば、ある英語の辞書にはちゃんと載っているそうだ（これはナム語辞典じゃない！）。

そして今年、このパックマンのバージョンアップ版、「パックマニア」が登場する。内容的にはドットイートゲームだけど、画面（マップ）が3Dになっているんだ。だから、たとえばモンスターにはさみ打ちされそうになっても、ジャンプすれば跳び越せる。ほかにもマップが数画面分の大きさになるなど、新しい要素もいくつか加わっているらしい。どんなゲームなのか早くプレイしたいね。

VideoGameLabo

ビデオゲーム・ラボ



バトルフィールド

SNK

原始から未来世界へと、タイムマシンに乗って5つの時空を超えて戦う戦闘ゲーム。3段階にレベルアップする3つの武器を手に、2人の若者が各世界に捕らえられている仲間を助け出し、侵略者ギレンデとの決戦へと臨んでいく。

協力店 ●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テクモファンシティ水道橋●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ウィルトーク池袋●キャンディ東花園

ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	内容
1	7	アフターバーナー（セガ）	ドッグファイトのシミュレーションゲーム。
2	3	アウトラン（セガ）	軽快なハンドル操作でラストステージへ突入。
3	1	スーパー ハング・オン（セガ）	全24コース。世界のサーキットを走破しろ！
4	2	Rタイプ（アイレム販売）	異次元空間に繰り広げられるメカバトル。
5	4	ダブルドラゴン（タイトー/テクノスジャパン）	敵のアイテムを奪い、悪党どもをやっつけろ。
6	6	1943（カプコン）	パウを取って、敵戦艦や空母を撃破せよ！
7	5	WEC ル・マン24（コナミ）	きょう体の動きがじつにリアルなカーレース。
8	—	ブラックドラゴン（カプコン）	武器やヨロイを購入し、3種の竜と対決せよ！
9	—	サイコニクス・オスカー（データイースト）	精神兵器を操り、敵の秘密基地を破壊せよ！
10	—	スペースハリアー（セガ）	3D空間に現れるドでかい敵キャラを倒そう。

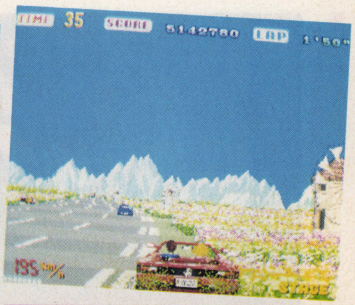
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。また、麻雀ゲーム、カードゲームは対象から除いています。

ビデオゲーム人気BEST10

集計期間昭和62年8月1日から8月31日まで。

1 アフターバーナー

3 スーパー ハング・オン



2 アウトラン

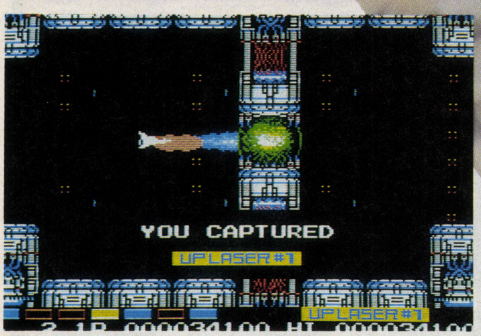
徹底研究I　グラディウス2

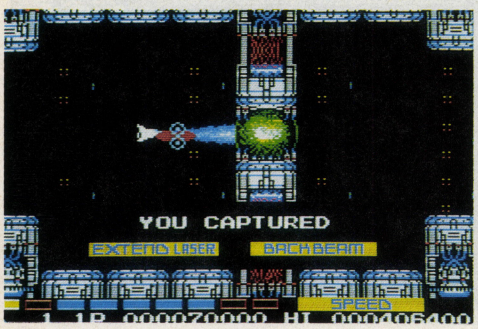
すでに2回にわたって紹介してきた「グラディウス2」。それでも、まだまだ十分に紹介しきれていない、ということで、TAKE ON!がこのコーナーにまで進出して、「グラ2」を徹底研究だ!!

★コナミ
★MSX/MSX2
★5,800円
★研究報告者 TAKE ON!

◀夢大陸アドベンチャーを2スロットにさすとこうなる。宇宙空間でアセかくなよな。

▶前月号ではもったいぶってたけど、特殊武器は母艦を倒して内部に入ることで手に入るんだ(マニュアルに書いてあるなんて……)。早く倒すと同時に2つ手に入ったりするからウレシイ。





"グラ2"もう終わった?

MSXユーザーの間で超人気、ファミコンユーザーもよだれをたらす「グラディウス2」。

読者のみんなはもう最後まで行ったかな? 編集室でもここ一ヵ月くらい編集者、ライターをまきこんで「グラディウスフィーバー」だったんだよ。

今月は、まだ終わっていない人のためにポイントをおさえて攻略していくからよろしく。

隕石(いんせき)となかよくなろう〈ステージ4〉

攻略法は、ステージ3までは先月までだいたい書いたから、今月はステージ4から説明しよう。

ステージ4に関しては、マップも用意したので、攻略するルートをマップ上でイメージしよう。そうすればドキドキハラハラを最小限に抑(おさ)えてプレイできるからね。

最初の超難関(ちょうなんかん)ステージの第4ステージ。人によって違うと思うけれど、たいていの人はしょっぱなからビコンビュン飛んでくる隕石(いんせき)にビビってしまうのではないだろうか。

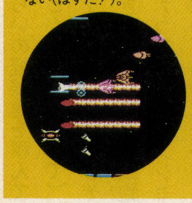
あの隕石は、ビーム等の武器では壊せないから、フォースフィールドだけがたよりだ。かといって説明書の攻略法のように最初からフォースフィールドを張っているというのもまずムリだし……。

よけるときは、それぞれのスピードをよく計算してよけよう。この隕石をさっさとよけられるようになれば、あとのラウンドがずいぶん楽に感じられると思う。

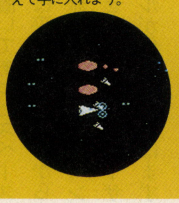
ある程度(ていど)よけられるようになったところで、次は地形を利用することを考えよう(最初からこのテクのみをあてにしているようじゃ、

特殊武器

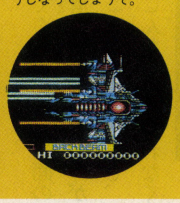
ファイヤーブラスター。役に立たない。一体何なんだろう。コナミのことだから意外な使い道があるに違いない(はずだ!)。



ダブルビーム。後ろに弾が出てくるという究極の武器。連射不可能だし、ゲージが1つ増えちゃうからよく考えて手に入れよう。

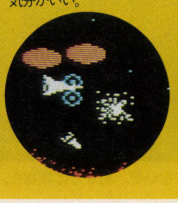


エクステンドレーザー。最終面でこれがないと、とても苦労する。最強だけど乱射してると自機の位置を見うしなってしまうぞ。

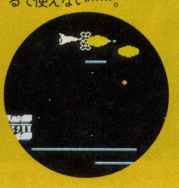


リフレックスリング。おしゃれな武器だけど、遠くへ飛ばないので使いではイマイチ。レーザーがなくなってしまうのがイタイ。

ナパームミサイル。爆風で敵を巻きこめる。ステージ最初のザコは1発で全滅だし、使いこなすとなかなか気分がいい。



ダウンレーザー。これがあるとミサイルが特てないし、アップレーザーも使えなくなる。ステージ4以外はまるで使えない……。

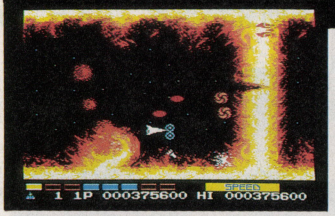


アップレーザー。ミサイルが上に出ないからとっても役に立つ。上下ではさまれることが多いので、いつも持っていたい装備だ。

イザというときにやられてしまうぞ。斜めにくる隕石は、大陸に当たると消えるから、隕石がくる方向の逆側に回り込むのもいいし、火山のかげに隠れるのもナイスだ。慣れてくると隕石が怖くなくなるからフシギ、なんだよね。

最初はやたらムズイだけのように感じられるステージ4だけど、敵の出方をよくみていると、隕石は切れ目なしに飛んでくるわけではないことに気づくだろう。この敵の出方に合わせてパターンを作るというのがポイントだ。

ここでつらいのは、どんなに先に進んでも、やられてしまうと相当前のほうに戻されることだ。まあ、逆に考えれば、それだけパワーアップできるわけだから、覚悟を決めてパターンを作ろう。まだまだ先は長いので、やられ続けて落ち込まないように……。このへんでハマってF5を連打しているようなら、少々休んだほうがいいよ。



▲このタイプは、出現と同時にふところに入り、バックして倒せ！　ここは火柱に切れ目を入れたら、一たんうしろにさがるのがコツ。

フルパワーで一気に抜けろ！〈ステージ5〉

フル装備（とくにアップレーザーとナパーム）なら問題なし。グリングリンやっていればすぐ抜けてしまうから、取り立てて書くこともない……。これじゃ攻略にならないなあ。

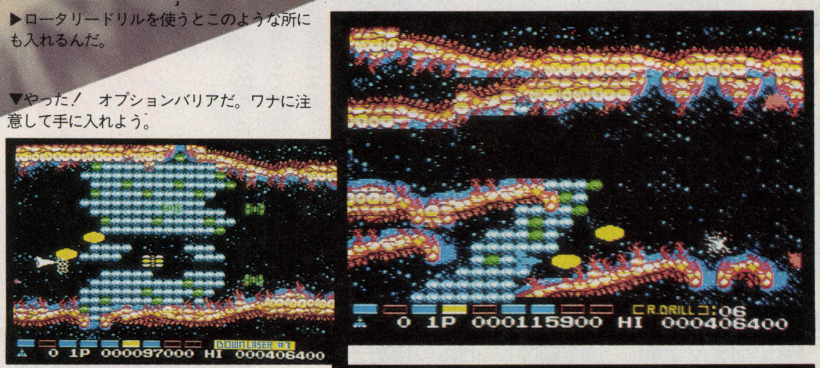
ここで問題なのは、ステージ途中でやられて、コンティニューで再開した場合の立ち直りかただ。上下から吹き上がってくる火の玉は、身ぐるみはがされた状態だとかなりキツイ。スピードもないから、火の玉の動きを見切ってよけるつもりでいても、まずムリだ。

プロミネンスが吹き上がったら、その真上（真下）に自機をもっていけば大丈夫だ。ここで楽しいのは、ダンダンスクロールに合わせて自機を動かして、つねに火柱の真上（真下）にい続けること。ジョイスティックをカチャカチャやってリズミカルに抜けよう。

行く手をさえぎる大きな火柱にさしかかる前に、スピードー個とミサイルは必ず取っておこう。そして火柱を連射で突破する（急所があるはずだから探そう）んだけど、その後ろからプロミネンスが攻撃してくるから、火柱に穴を開けたらバックして、逆にプロミネンスに近づいて、プロミネンスの吹き出す火の玉が描く放物線の内側に入り込むのだ。

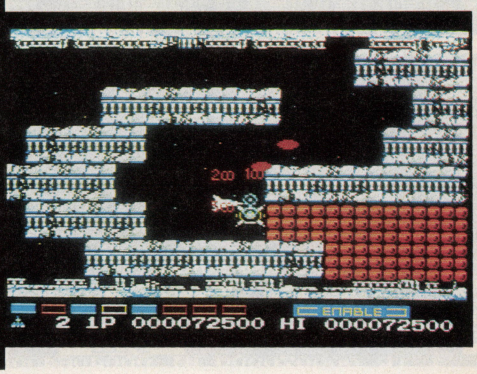
火柱を抜けると赤い敵が出てくるから、ミサイルを使ってムダなくパワーカプセルを集めよう。オプションとアップレーザーが取れれば最後の火の玉地獄もクリアできるだろう。

最後に出てくる母艦は4面と同じなので、なんとか倒して特殊武器を手に入れておきたい。前半（7面まで）でパワーアップできるのは、ここが最後のステージなのだから……。

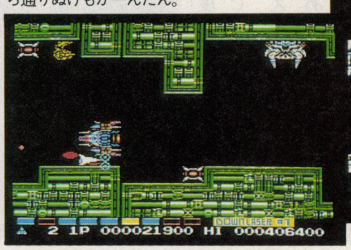


▶ロータリードリルを使うとこのような所にも入れるんだ。

▼やった！　オプションバリアだ。ワナに注意して手に入れよう。



▶エクストラステージ。敵がほとんどいないくせにすごくムズイ。



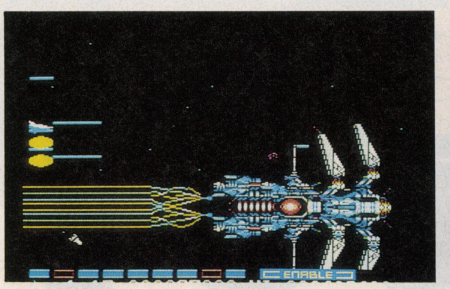
▼こいつは上下と後ろにあたり判定がないから通りぬけもかーんたん。

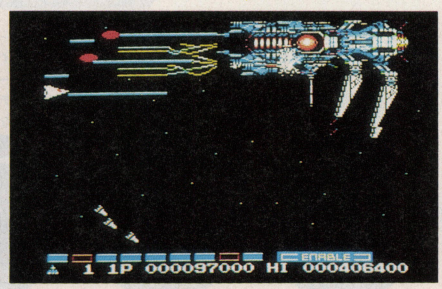
最後まで行く必要なし〈ステージ6〉

チャレンジバージョンでは2面だったこの細胞ステージ。あのときはやたら難しく感じたけど、今やってみるとそんなに難しくない。読者のみんなもそんなに面倒な感じはしないはずだ。というか、ここに来るまでに、6面がやさしいといえるくらいの経験値を積んでいないと（とくに4面と5面で）、7面でハマりまくることになるぞ。

前半、いきなり襲ってくる細胞壁は軽いワナって感じ。オプションバリアの置いてあったスペースでこらえれば平気だよ。後ろから襲ってくる赤血球は、オプションでうまくふせごう。アップレーザーとミサイルが付いていればまず安心。

最後に出てくるボスは、正面の細胞組織を盾にして、上下の弾が出てくるところを狙おう。でも、面倒な人はこんなヤツと戦わなくて





▲こいつはパターンを見切らないと勝てないぞ。あせりは禁物だ。

▼ステージ7をクリアするとストーリーデモの画面になる。ヴェノムさん、なかなか盛りあげてくれるじゃないですか……。

てもいいと思う。だってこいつはバイオコンピュータを持っていない（つまり特殊武器は手に入らない）からだ。

そんな、倒しても見返りのない敵は飛ばしてしまおう。どうするかというと、エクストラステージへ行けばいいのだ。エクストラステージへの入口は、とちゅうに出てくるロータリードリルがカギ。これを使ってアソコに入ればOK。えっ、アソコってどこかって？アソコだよ、アソコ……。

うまくいけば高得点。でも……

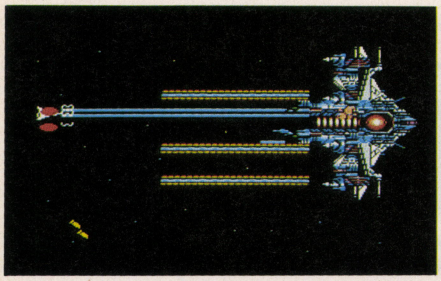
〈エクストラステージ〉

エクストラステージは、旧作のストーンヘンジのプチプチ岩と、ステージ3の古代遺跡でできあがっている。岩を壊しすぎると遺跡が崩れてくるので、最後まで行くのは至難のワザ、といっても華厳の滝ではない。

ここでは、前作同様高得点のイエローカプセルと、1UPのグリーンカプセルが出てくる。中にはいくらとっても減らないカプセルもあるから、うまく稼ぐとすごい得点になるのだ。そういうすごいカプセルは、遺跡の陰なんかにあるから、崩してみるといいぞ。

さらに、エクストラステージから他のエクストラステージへ行けるポイント（面のワープはしないけど）もあったり、99秒使えるロータリードリルが付いたり、エクストラステージには謎が多い。今のところ3面と6面の情報しかつかんでいないけど、ほかにもあるに違いない。でも、エクストラステージへ行くとパワーアップができなくなるから、ワープをする場合はよく考えよう。

▼後半の母艦。ビームの太さにタジタジ。



これで最後じゃないなんて……

〈ステージ7〉

マップを見てくれればわかると思うけど、非常に長いステージだ。アップレーザーとミサイルを付けて、上下の砲台をガンガンやっつけてパワーアップしていこう。

面が進んで行くと、特殊鋼で覆われて先が見えなくなるので、レーザーで壊しながら道を切り開こう。ここではアップかダウンレーザーを付けていないとまずムリだ。特殊鋼を取り除いた通路の形をマップに示したので、強制スクロールにやられないよう参考にしよう。

その後も、雨アラレの砲台の攻撃や、自機がやっと通れるぐらいの細い通路があったりして、気が抜けないところだ。

母艦と対決する前に、最後の仕掛けが待っている。移動する板と上下からの敵の攻撃！　おまけにバラバラ弾をまいてくる正面の敵が行く手をふさいでいる。こいつを倒さないかぎり、先へは一歩も進めないんだ。フォースフィールドも板に引っかかって取れてしまうので、敵の複合攻撃をよけながら、ひたすら攻撃をするしかないという、超難関シーンなんだ。読者のなかで、ここであきらめてしまった人もいるんじゃないかな。ところが、ナパームミサイルとフォースフィールドを装備していればここは楽に抜けられるんだ。やり方はマップの説明をみてくれ。この方法ならバリアを付けたまま母艦と対決することができるんだ。

7面の母艦は、幅の広いレーザーで画面の半分をお掃除してしまう、凶悪なヤツだ。こいつは早く倒しても特殊武器が手に入らないから、あせらず攻略しよう。

後半戦いってみよー！

▲ヴェノム艦に突入だ！　砲台を根こそぎ倒してパワーアップせよ。

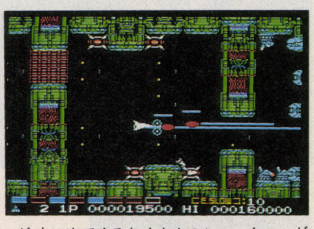
7面を越えて惑星シンへ行ってもヴェノム艦の姿はなかった。オロオロしていると緊急指令が！　なんとヴェノム艦がクラディウス本星に接近しているから急いで引き返すようにとのこと。

そんなわけでステージを逆に戻っていかなければいけなくなってしまったのでした。ヤレヤレ……。

ここで左方向スクロールになったりするのではないかと思ったけど、右方向スクロールのまんまで、6、5、4、とステージを進めていくのだ。敵の攻撃（とくに弾の数）がはげしいので、行きと同じようにはいかないぞ。

それから新しい敵も登場するぞ。帰りの5面に出てくる三角形の敵は、なんとレーザーをはねかえしてしまうんだ（アップやダウンレーザーは平気）。ここでやられたら、まず立ち直れない（行きの5面とすこし火柱の並びが違うんだ）から要注意だ。

あと、3面、2面の母艦の撃つレーザーが太くなるんだ。自機がようやく通れるくらいの間しかないので、ちょっとてこずるぞ。でもこのあたりへくるまでには特殊武器も全部手に入ってると思うから、ゆっくり相手をしてやろう。



▲途中に出てくるたくさんのシャッター。ギリギリでぬけるテクをみがこう。

最後のわりには……。

最後はヴェノム艦だ。ここは赤い敵がぞろぞろいるから、ここまでこれるウデがあれば、そんなにむずかしくないはずだ。

間合いを見て砲台の正面に入りこむテクを身につけて、スピード、

Qバートを買ってくれ！

というコナミの叫びが聞こえてきそうな気がする。というのもQバートを2スロットに差し込むとゲームバランス、というかノーマルプレイでいままで積み上げてきたものがバラバラと崩れてしまうくらい、楽になってしまうんだ。これとコンティニューがあれば、誰でも最後まで行けると思うよ。方法は、ポーズをかけて〝LARS-18TH〟と入力すればOK。たちまちフルパワーアップ。回数制限がないから、フォースフィールドがなくなるたびにこれを使えば無敵も同然！　考えようによっちゃ、ミサイル、オプションと、パワーアップしておこう。それからウレシイことに、このステージのみフォースフィールドの取りだめができるので、ときには思いきり突っ込んだりして突破しよう。急いで行かないとシャッターが閉まってしまうからだ。

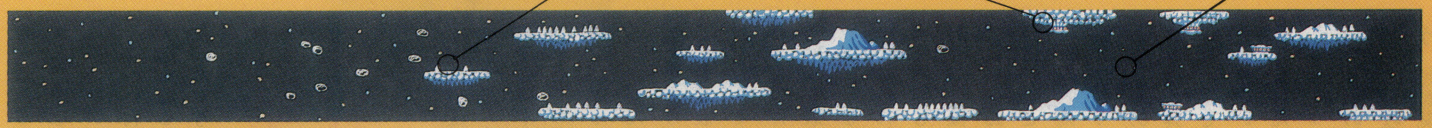
最終ボスはヴェノム艦の中心核とでもいったらいいのか、イナズマ攻撃をビシビシ飛ばしてくる難敵だ。耐久力があるので、エクステンドレーザーで、左右によけながらガンガンいくしかないだろう。ちなみにここでファイヤーブラスターを使うと、敵はイナズマを撃たなくなるんだけど、ファイヤーブラスターだけでは倒せないんだよね。これで最強の武器なの？

ステージ4 浮遊大陸

ここでバリアがついていると本当に楽だ。3面でパワーアップしておこう。自信がなかったら3面の母艦の中に入らないほうがいいかもしれない……。

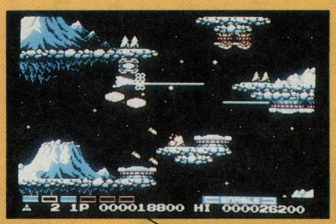
恐怖の縦レーザー。近づいて核が出たところをレーザーなりミサイルでつぶそう。

ベクターレーザーはリップルレーザーと同じだから、バックして大きく使おう。気持ちいいね！

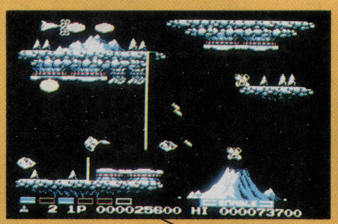


火山をたてにして隕石をよけて、そのあとミサイルでこわしてしまおう。大きく敵をよけて、山のふもと（?）の全滅カプセルをとるのがベストだろう。そして下の火山へと進め！

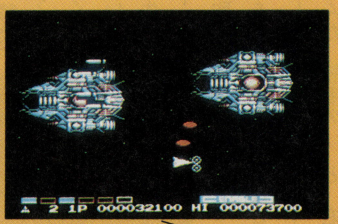
たまに出てくる全滅カプセルは味方ともワナともいえる。ここは下のレーザーに気をつけて……。



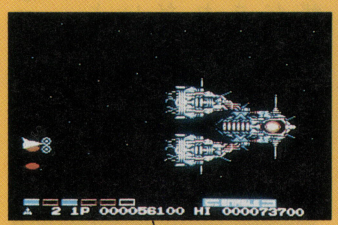
ここに入ればまず楽勝だ。オプションを前に出して、山のかげにかくれればまず安心。



左右にどんどんでてくる。倒せなかった場合にはよけることをつねに念頭においておくことだ。



イナズマ母艦はふところに入れば速攻で倒せるぞ。うまくいけばパワーアップ2つだ！　フォースフィールドが張りかえられるようなら試してみよう。



装備が充実してなければ、むしろ上の火山のほうが通りやすい。それでも下をくぐりたい人は、左右に大きく動いて敵をひきつけよう。

▶最終敵。正面でモタモタしているとイナズマ2発でオジャンだ。写真のような装備ではちょっと時間がかかるぞ。エクステンドレーザーがほしいところだ。

ては、〝悪魔のささやき〟的コマンドだ。ほかにもあるけど、ヒミツにしておこう（カートリッジやオープニングにヒントが……）。

ここで注意するのは、パワーアップ時の特殊武器までついてしまう点だ。たとえばナパームミサイルまでついていれば、スピード＋レーザー＃2＋アップレーザー＃2＋ナパームミサイルになり、なかなかバランスのとれたパワーアップができる。でもダウンレーザーまでだと、スピード＋レーザー＃2＋ダウンレーザー＃2＋フォースフィールドになって、上側が無防備になり、ミサイルもなくなってしまう。こんな具合に場合によっては逆に不利になってしまうから要注意だ。パワーアップはエクステンドレーザーでとめておくほうが無難だよ。

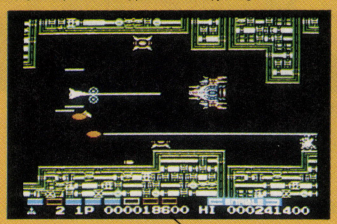
グラディウスでパワーアップ命のゲーム？

最近はいろいろ続編のゲームが出ているけど、このグラ2は、その中でもとくに成功した部類に入ると思う。

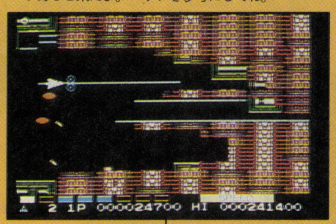
○ーパーゼ○ウスなんかは自機をパワーアップさせて逆に評判が落ちたけど、グラディウス2はあまりそんな感じがしない。やっぱグラディウスって本質的にパワーアップと舞台設定で魅せるゲームだったのかな……。というわけで、まだ終わってない人は、あらゆる手段を使ってがんばってくれ！

ステージ7 要塞惑星

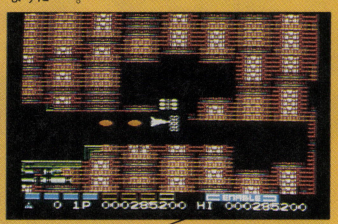
フォースフィールドがない場合はこの前を通るのはあぶない。無理して倒す必要はないよ。ちなみに、こいつの弾はビームで消せる。

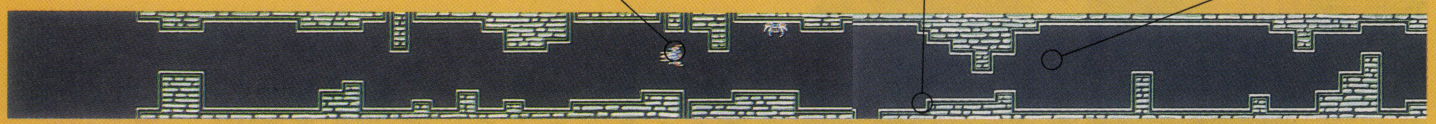


ここからカベがはじまる。オプションとアップレーザーがあると楽だよ。マップを参考にしてね。

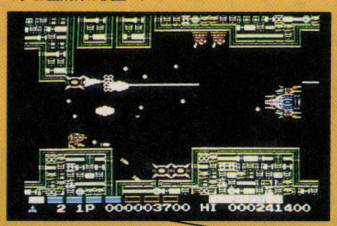


地獄に仏のオプションバリア。回転させてバリバリカベをけずってしまおう。取るときにカベにあたらないように……。



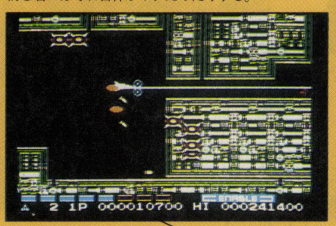


うしろからダッカー（グラ2ではランニング＝ワイルドという）がのぼってきてそれにどつかれることがある。低空飛行は慎重に！

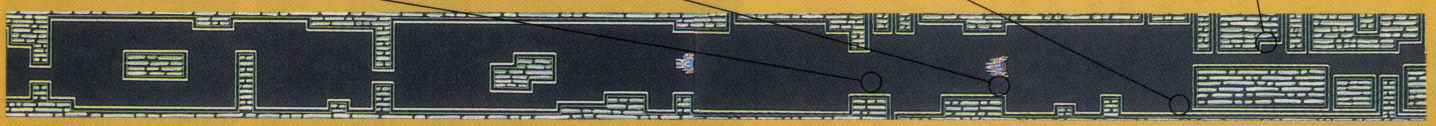


とちゅうから始めるとここの中型艦はちょっと手ごわい。ボクは地形を利用して下でよけて、すりぬけるようにしている。両端や後ろに当たり判定がないのが利用できる。

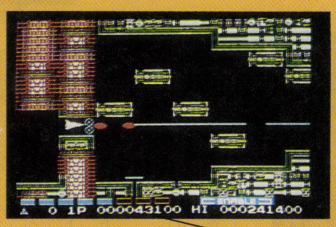
この通路に入る前にカプセルがごそっと手に入るが、初心者にはそれ自体がワナだったりする。



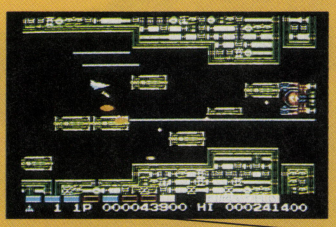
ここの凹部でこらえるのは意外とむずかしい。ダンダンスクロールにあわせて自機を動かさなくちゃいけないんだよ。じつは無理して入らなくても下側を飛んでいればまず平気だ。



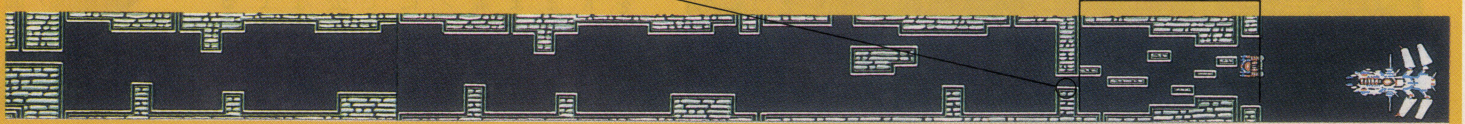
ここはへたに待っていると最初の板にはさまれてしまうぞ。おそれず前進しよう。



ここであきらめる人が多いので必勝法を1つ。フォースフィールドとナパームミサイルをつけてスクロールがとまる前に敵の正面まで進み、斜め上からミサイル連射！　すぐバックして板を1枚よけると同時に敵も爆発しているはず。

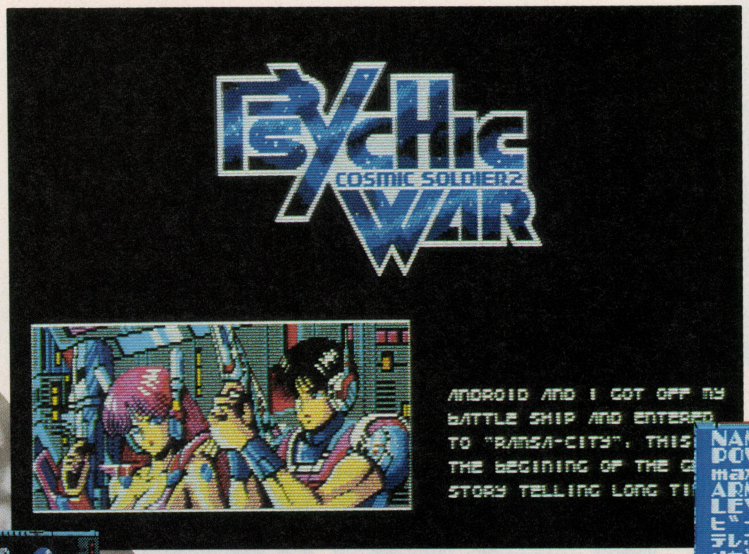


通常プレイではまず持っていけないフォースフィールド（板にひっかかってとれてしまう）をつけたまま抜けられるのがウレシイ。最後の母艦はこっちが大きく動くとついてくるので上下に誘導するか、敵のビーム幅ギリギリのところで小さく動いてオプションで倒すという手もある。倒せない敵ではないのでパターンを見切ろう。（協力・ドクだみさん）

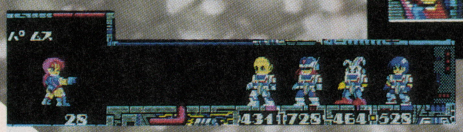


徹底研究II サイキックウォー

前作コズミックソルジャーの大ヒットを受け、大いに期待されていたサイキックウォーは、期待どおりの成長をして登場した。アニメ処理の戦闘シーンは、ゲームの雰囲気をグッと盛りあげてくれるぞ！



★KGDソフト
★PC-88SR以降
★8800円
★研究報告者 たけじゅん



▲このタイトルデモを全部見ないとゲームが始まらないんだよ。

◀出てくるのは敵ばかりじゃない。仲間にするか情報を聞くこともできる。

▶これがステータスだ。ちょっと少ないが十分楽しめるよ。

▲ヨントリーが手に入る衛生室。最高100本まで持つことができる。

サイキックソルジャー

銀河系の征服をもくろむ帝国軍は、KGD星域をも手に入れようとしたが、美人アンドロイドと一人の勇敢なサイキックソルジャーによって撤退のやむなきに至った（これが前作のコズミックソルジャーだよ）。

しかし、帝国軍はKGD星域の侵略をあきらめてはいなかった。サイキックウェーブを作り出す能力を持ったサイコアーマーを量産し、KGD星域に再び攻撃をしかけようとしていたのだ。

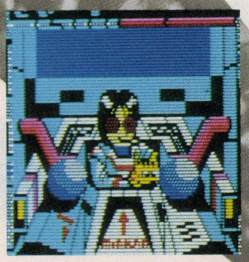
この情報をキャッチしたKGD星域の最高評議会は帝国軍との全面戦争は不利という結論を出し、秘かにサイキックソルジャーを敵基地に送りこみ、帝国軍の中枢人工惑星を破壊することにした。そして今、一人のサイキックソルジャーと美人アンドロイドが中立ステーションであるラムサシティーに降り立った……（これがサイキックウォーだよ）。

またまた登場、美人アンドロイド

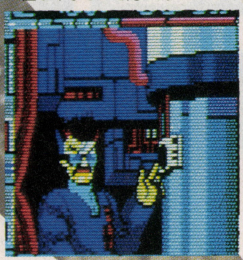
いやー、すっかり寒くなってしまったなぁ。あ、どうも、BEEPの使いっ走り、たけじゅんです。こう寒くなるとおコタに入ってゆっくりと「サイキックウォー」がやりたくなるんだよね。だからってわけじゃないけど「サイキックウォー」の徹底研究をダーンッとやるから、まぁ読んでくれよ。

でね、このゲームはパートIIなんだけど、前作を知らなくてもちゃんと遊べるから安心してくれ。

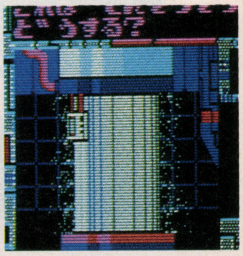
さて、前置きはこのくらいにして本題に入ろう。今回のキミの任務は、帝国軍の7つの基地を探索し、どこかにある中枢人工惑星を破壊することなんだけど、舞台が敵基地内だけあって、壮絶な戦闘が予想される。なお、基地内は複雑な構造になっているので、マッピングなしでは決してゲームを終わらせることはできない。誌上でも各惑星のマップは公開してあるけど、完璧なマップではないので参考程度に使うようにしてほしい（やっぱりマッピングは自分の力でやらなきゃ）。隠し扉やいきなりワープさせられてしまったりということはないので、まじめにマッピングするだけでOK。ただし、仲間の集め方には気をつけろよ……。



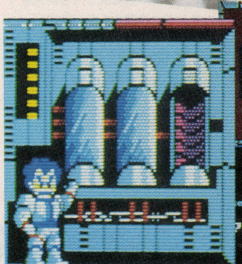
▲こっちのこっとう屋はヨントリーを欲しがっている。あげると…。



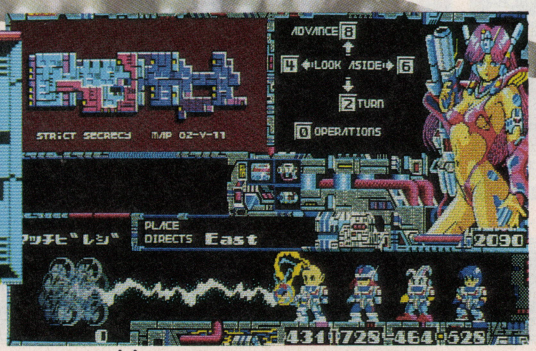
▼おや？ こっとう屋が部屋の奥に怪しげなものを隠し持ってるぞ。



▲トランス（物質転送）装置があっだが、受信用だから転送できない。



▲バイオキープに3人貯めておけるから必要に応じて出し入れしろ。



▲このゲームのウリである派手な戦闘シーンは一見の価値あり!!

ということで、仲間の集め方講座

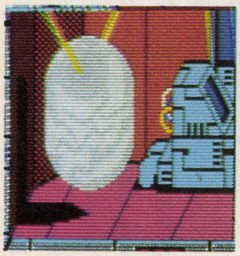
このゲームを解くカギは、仲間の集め方にある。ゲーム開始直後は自分とアンドロイドしかいないので、まずは仲間捜しが最初の仕事になるわけだ。

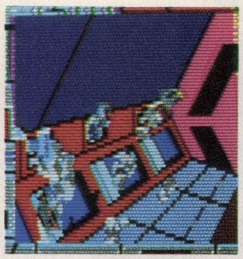
スタート地点のラムサシティーでも4人全部集められるが、これでは絶対にゲームは終わらない。だって、ラムサシティーにいる仲間は、全部で11種類ある超能力のうち、4種類しか使いこなせないんだぜ。当然ゲームを終わらせるには全部の超能力が必要だから、これじゃどう考えてもゲームが終わるはずがない。

それじゃどうすればいいかというと、新しい超能力を持った仲間と出会ったら、そのつどメンバーを入れ換えるようにすればいいんだ。でも、パーティーは全部で4人までだから、新しい仲間を入れたら誰かが出ていかなくちゃならないね。そういうときのために便利なものが用意されているぞ。

ラムサシティーの東側にバイオキープというところがあって、ここに3人だけ仲間を貯めておけるんだ。これを利用すれば、古い仲間を捨てることなく新しい仲間を迎え入れることが可能になるってわけ。

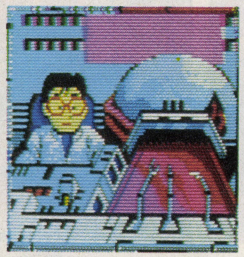
▼このロウヤに捕らえられているのは重要な仲間かもしれないぞ!?



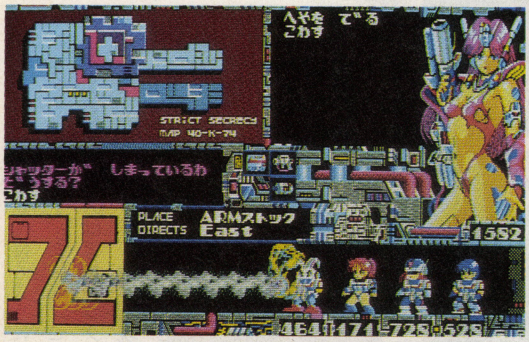


▲迎撃システムを破壊!! これで安心して星間移動ができるぜ。

▼新しいパーツを手に入れたら、ここでセットしてもらえ!!

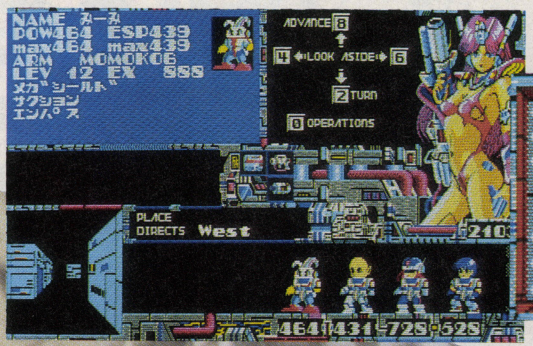


▲傷ついた体を治してくれるやさしいおねえちゃん。ホオズリしたい。



▲いくらサイキックを使っても開かない。どうすれば開くのかなあ？

▼複雑に入り組んだ基地内。マッピングなしには進めそうもないな。



▼金庫を下手に扱うとシャッターが下りてしまう。慎重に操作して……。

ここで、仲間集めに関するヒントをもう少し書いてしまえば、重要な仲間は7つの基地にそれぞれ一人ずついるということだ。これをしっかり覚えておいて仲間を集めれば、すべての超能力を使いこなすことができるぞ。

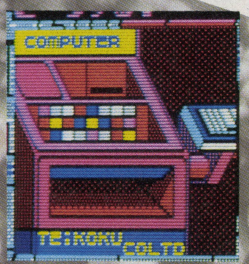
ここでマニュアルをもう一度見てもらいたいんだけど、超能力の紹介のところで、マグニファイというのがあって、この超能力なしには帝国軍を壊滅させることは不可能となっているね。最終的にはこの超能力を持った仲間を見つけなくてはならないわけだが、こいつがそうかんたんには見つからない。だいたいこういう重要人物は最後のほうで見つかるものなんだけど、ちょっとしたひっかけがあるから十分注意して仲間にしないとね。

以上、仲間はつねにリフレッシュしていかないとゲームは進展しないということを忘れないでほしいね。

力と力のぶつかりあい

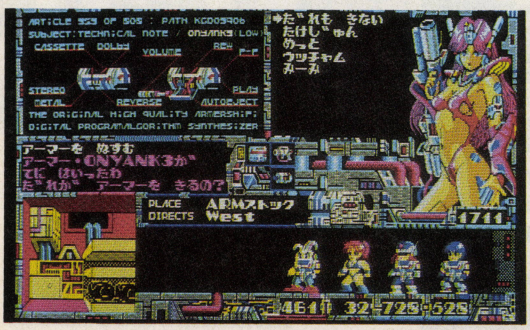
このゲームの戦闘シーンは壮絶で、敵と遭遇すると「さて、どうしようか？」なんていってられないくらいの早さで戦闘が始まってしまう。だからといって、目の前に出てきたヤツをかたっぱしから殺していては、いつになっても仲間は作れない。そこで、うまい戦闘のしかたというのを説明するので、よく聞いておくように。

まず、左手でリターンキーを押しっぱなしにして、右手でテンキーを操作する。こうすればキャラクター（この時点では敵か味方かわからない）と遭遇するとすぐにバリアを張るので、敵味方の判断がつくくらいの余裕はできるはずだ。ここで、敵だったらおもむろにスペースキーを押して戦闘を開始すればいいし、味方だったら、そいつはビームを撃ってこないので、そのまま会話に持ちこむことができる。多少面倒かもしれないけど、これをやらないと大切な仲間を誤って殺してしまうこともあるからぜひ実行してほしいね。

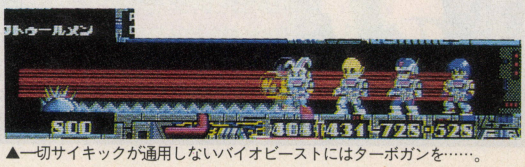


▲コンピュータから暗号が引き出せる。でもアイテムがないとダメ。

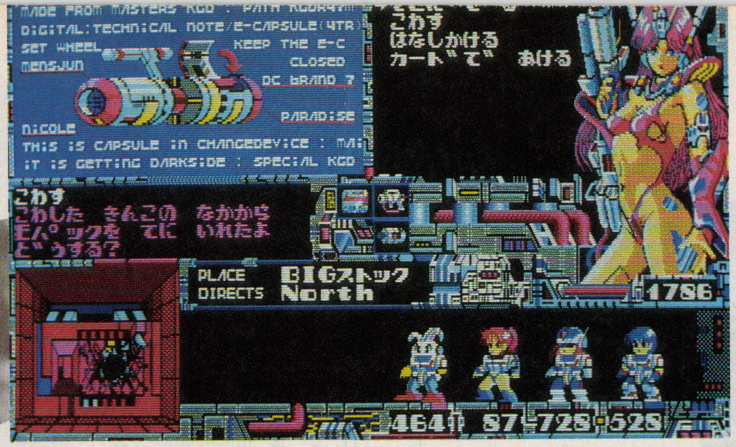
さて、敵基地内にはサイコアーマーの他にバイオビーストという面倒なものが住みついている。こいつはこちらのサイキックビームをまったく受け付けないため、ターボガンを使わなくてはならない。でも、ターボガンには3種類のカートリッジがあるので、どのカートリッジが、どのバイオビーストに有効なのかもチェックしなくてはならないぞ。ただし、



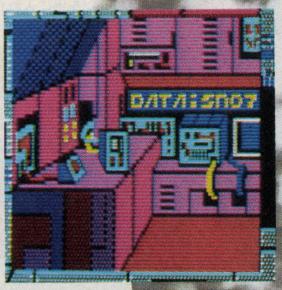
▲やった!! アーマーが手に入った!! これで怖いものはないぜ！



▲一切サイキックが通用しないバイオビーストにはターボガンを……。



◀Eパックが手に入ればトランス装置が使用可能になる。ラッキー!!



▼この研究室では何が開発されていたのか。恐ろしい帝国軍である。

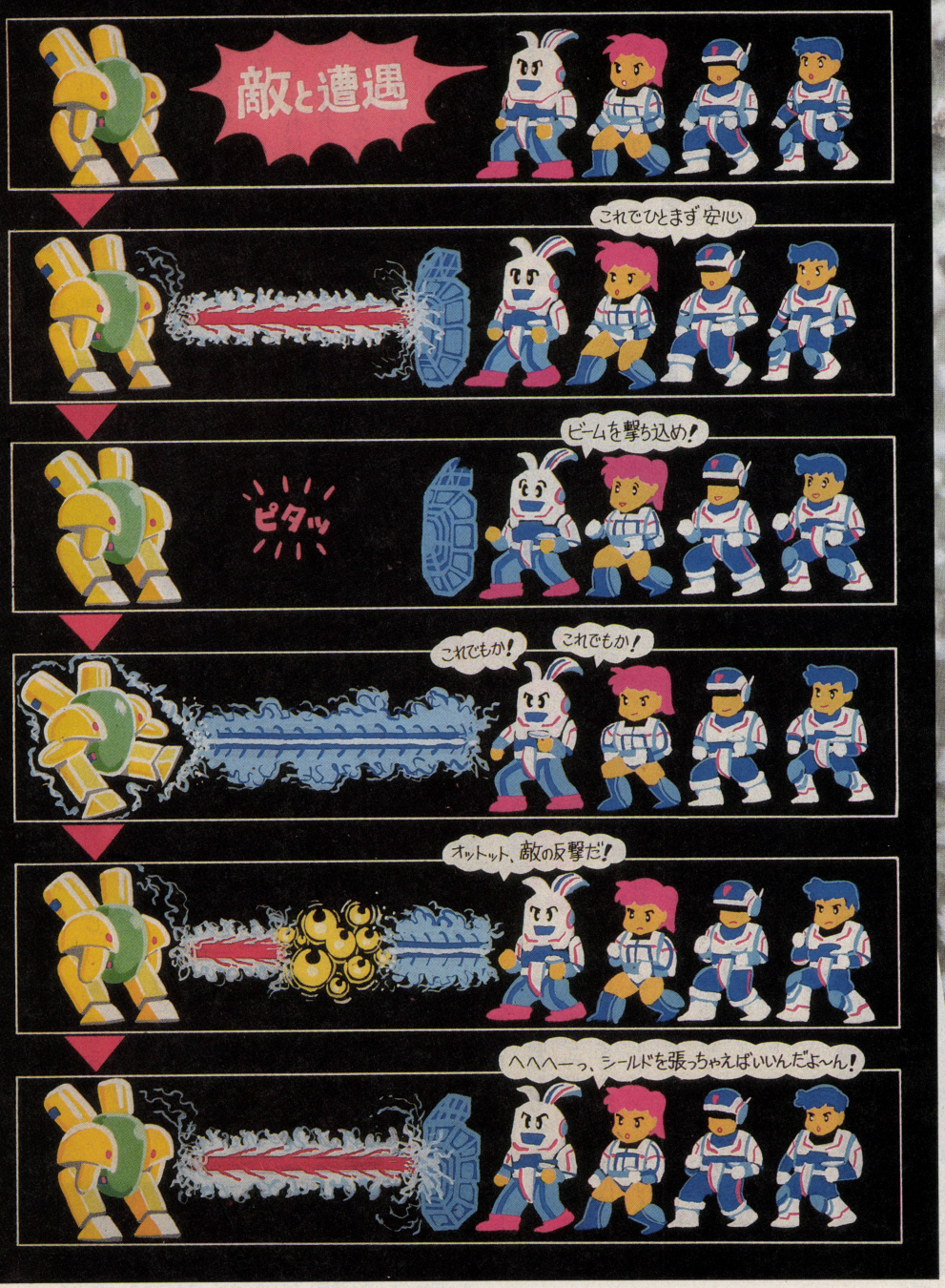
バイオビーストは数が少なく、出現場所も決まっているので、一度遭遇すれば次回からはしっかりタ一ボガンを撃ちこむことができるはずだ。ただし、こいつの攻撃力は異常に強いから、モタモタしてるとすぐにやられちゃうぜ。

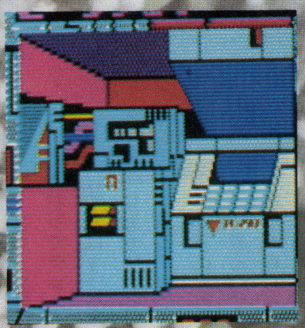
そうこうしているうちに、敵はだんだん強くなり、一筋縄ではいかなくなってくるときがくるだろう。こうなると、ビームだけでなく、シールドも併せて使うようにしなくてはならない。たぶん、こういう状態に陥るのはアルテックだと思うので、アルテックに出現する敵との戦闘方法について少し書いてみよう。

アルテックに出現する敵は、こちらがシールドで防御している間は等間隔でビームを発射してくる。そこで、最初にシールドを張り、敵のビームが切れた瞬間を狙ってこちらのビームを撃ちこみ、また敵のビームに押されてきたらシールドを張る。これを繰り返して戦えば、ある程度強い敵とも十分戦えるので使ってみてくれ。この戦闘方法が理解できない人のために図を用意しておいたのでそちらもいっしょに見てくれ。

以上、私が経験した最良と思われる戦闘方法を紹介したので、一度は試してみてくれい。

アルテックの敵とはこうして戦え!!





◀この部屋で、あるシャッターが開けられる。よし先へ行くぜ!!

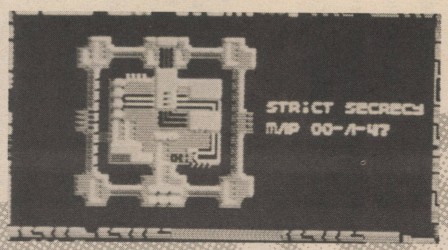
▶このシャッターは暗号を入力することによって開けられるぞ。

5つの基地の紹介だ

キミが探索する基地は全部で7つあるんだけど、特別に5つの基地についてだけ、何が手に入るかなどを紹介するぞ。

というわけで、とりあえずは、ラムサシティーでやることはないので、次の基地に行こうか……。

《ラムサ》

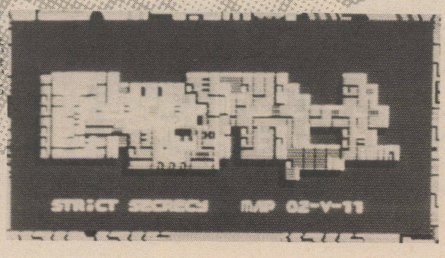


ここはスタート地点でもあり、リペアルームや骨董屋、バイオキープなどあやしげな店がいくつかあるが、それはさておき仲間を集めることが先決だね。そのへんについては前に書いたので、ここでは、各店の紹介をしておこう。

まずはリペアルーム。ここはひろってきたパーツをアンドロイドにセットしてくれるところだ。それ以外にパーツの効果なども教えてくれるから一度は行ってみよう。

骨董屋にはどうも素直なヤツがいないとみえる。かならず何かを持って行かないと何もしてくれない。ただし、主人のいうものを持って行けばいいことがあるかもね。

《イバニーズ》



ここには衛生室というのがあって、そこには「ヨントリー」という栄養剤がある。これは体力を回復させることができるものなので持てるだけもって行こう。ちなみに、「ヨントリー」は一〇〇個持つことができるし、手持ちの「ヨントリー」を使い果たしても、また衛生室にくれば手に入るからベンリ。

さらに突き進んで行くと、開かずのゲートがキミの前に立ちはだかるだろう。このゲートはパスワードを入力すればすんなり開いてくれるけど、パスワードは次の基地のオーバーハイムに行かないとわからないぞ。運よくその先にいくことができれば重要な場所が3カ所も出てくる。

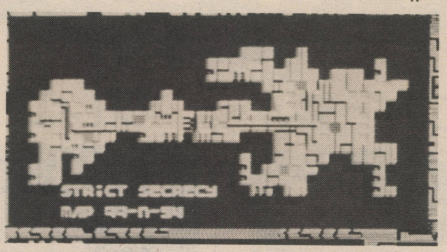
そのひとつが迎撃衛星コントロール室だ。確実にこのシステムを破壊しておかないと後でいたい目に会うのだ。

2つめが牢屋。ここには仲間が捕らえられている。こいつは非常に重要な超能力が使える仲間なので、ぜひとも助けだして仲間に加えておきたいね。ただし、こいつの能力をよくみて仲間にするか、しないかを決めたほうがいいぞ。

そして3つめがアンドロイドに接続するパーツのひとつである「チアーB」が収められている金庫だ。これが手に入ればアンドロイドは暗号を解読できるようになる。

まぁ、イバニーズはこのくらいだね。

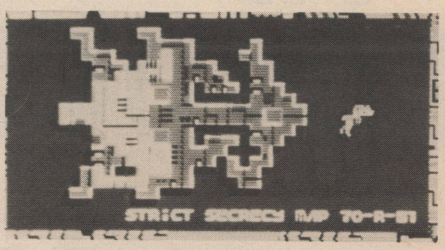
《オーバーハイム》



この基地でいちばん大切なものはコンピュータシステムだ。ここに行けば、イバニーズで開かなかったゲートを開けるパスワードが入手できるぞ。

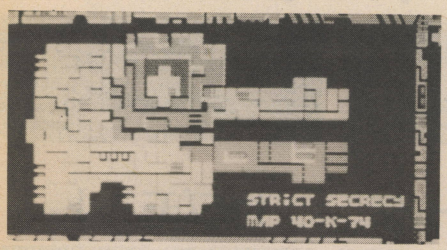
そしてさらに奥に行くと、やっと身を守るためのアーマーが手に入る。別にお金が必要なわけじゃないし、ちゃんとみんなの分もあるからケンカしないように分けてくれ。よーし、これで多少強い敵が出てきても持ちこたえられるぞ。それじゃあ次の基地へ出発だ。

《フォステック》



ここまでくるとさすがに基地が広くなり、探索が困難になってくる。それでも辛抱強く進んで行けば、またまた新たなパスワードが入手できるのだ。さらには、より強力なアーマーも手に入るし、タートボガンとそのカートリッジまで見つかってしまう。さらにさらに、マップが3つもあるから驚きだ。どうやらこの基地はアイテムが豊富に落ちているようだ。さぁ、次なる強力な基地、アルテックへ出発する準備はできた。いざ出陣！

《アルテック》



この基地は強力だぞ。敵も今までと比べものにならないくらい強いから、すぐにこちらが殺されてしまう。ここではこまめなセーブが必要だね。

アルテックの難所は2つの開かずのゲートだ。一つはアーマーストックの入口ゲートで、もう一つは網膜検査装置で身分をチェックされてしまうゲート。しかし、この2つのゲートは超能力をうまく使えばかんたんに通過できてしまうぞ。

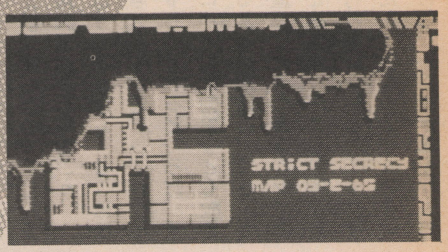
アーマーストックのゲートは保安センターに行けば開けられるんだけど、ゲートに行く途中にセンサーがあり、それに引っかかってゲートが閉じてしまう。これではいつになってもゲート通過は不可能だ。ということは、センサーを通過しなければゲートは開いたままで無事アーマーが手に入るということ。ここまでいえばなんの超能力を使えばいいのかピンとくるね。

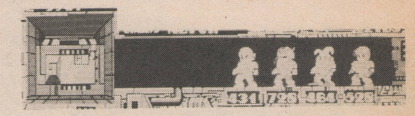
さて、もう一つのゲートは網膜検査でパスしないと通過できない。ここでよーく考えると、極秘で侵入している我々の網膜パターンが帝国軍のコンピュータに記憶されているということはまずない。記憶されてない網膜だから侵入者だということがバレてしまう。じゃ、帝国軍になりすましてしまおう。これで、網膜パターンのチェックは通過できるはずだね。これまた、ここまでいえばなんの超能力を使えばいいかおのずとわかってくるというもの。

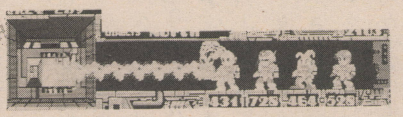
《???》

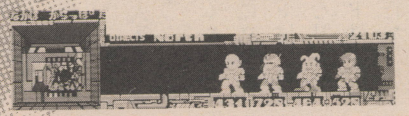
この街については詳しく書かないので、自分で調べてみてくれ。

とまぁ、こんなところで各基地の紹介は終わりにしようか。







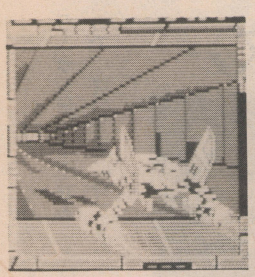


たとえば、このように金庫を開けられるが、これ以外の方法もあるぞ。

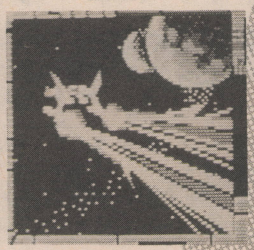
まとめ

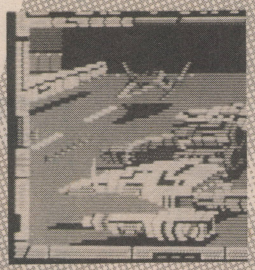
このゲームで重要なポイントをあげるとすれば2つある。1つは仲間をうまく集めてすべての超能力を使えるようにすること。もう1つはマッピングを正確かつ確実に行うことだ。この2つをしっかり守ってプレイすればすんなりとゲームが進むはず。

けっこう軽いノリでゲームが進行するので、ひさびさにのめり込めるRPGだったね。みんないまからプレイしても遅くないからやってみるといいよ。それじゃぁね。



ボートアウトから飛び立つシーンがビジュアルで見られる!!

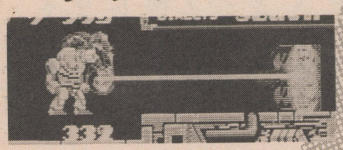




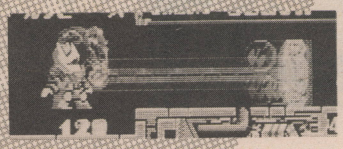
サイキック モンスター

絶対話ができない冷血モンスターたち

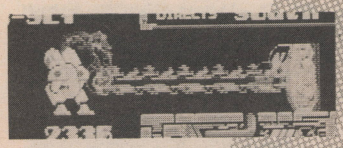
ブグフリジ



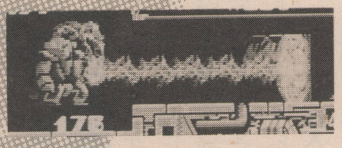
バルクピース



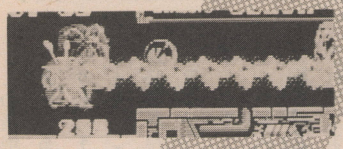
B-9L1



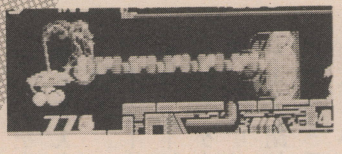
メルティ



MOT-38

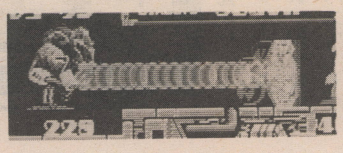


アンダーMT

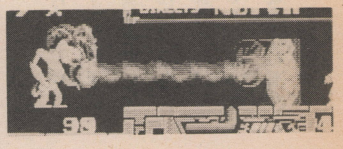


もしかしたら話し合うことができるモンスターたち

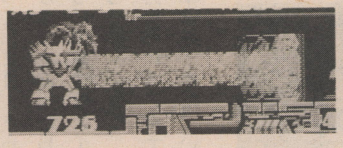
グレゴリン



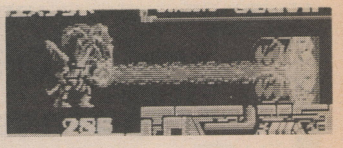
オーグス



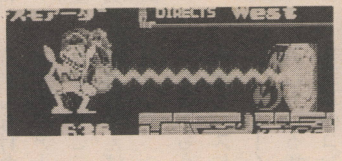
デスデモーナ



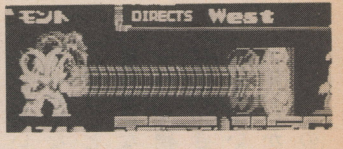
シュステッド



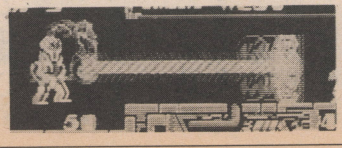
テスモアーダ



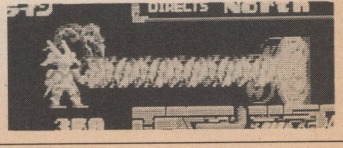
セグモント



カスルージ



スライン



続・RPG幻想事典

第11回 間接攻撃用武器 ＝手投げ武器＝

文●我流子
イラスト●Nikov

9月号で採り上げた直接攻撃用武器に続いて、これに手を加え（複雑にして）、より効果的に力を発揮できるように工夫された手投げ武器を紹介しよう。

手で投げる武器は、構造はかんたん（石や棒きれが原型なのだ）で発想も単純だが、攻撃力は大きく、これを効果的に使うためには力だけでなく技術を要するものが多い。とくにその技術を修得するために長期間かかるものもあるが、戦術的にみると直接攻撃用武器の比ではない。そのためかなり古くから利用されていた。

石

もっとも手軽で安価（？）な武器が石である。拾って投げつけるだけなので、敵が接近してきたとき手に何も持っていないときは好都合だ。攻撃の手段としては原始的だが、現在でも市民が暴動を起こすときなどに好んでやる方法だ。

ゲームでは『ファンタジーII（スタークラフト）』で「石を投げる」というコマンドがあっておもしろく思ったものだが……。

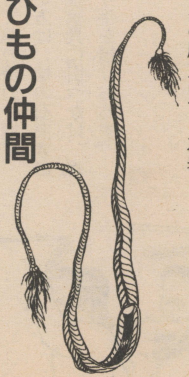
投石ひも

投石ひもは、石をより遠くに飛ばすために考え出されたもの。造りはとてもかんたんだが、そのわりにはかなり効果がある武器だ。使い方は、一本のひもの中心に袋がついているので、そこに石を入れてグルグル回して遠心力を利用して飛ばす。

投石ひもの歴史は古く石器時代にまで遡り、中世の末期までよく使用されていた。またヨーロッパだけでなく、世界のさまざまな国でも使用されていた。

投石ひもの仲間

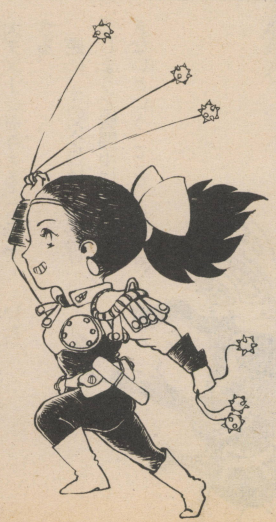
フュスティバルと呼ばれる柄付き投石ひもがある。これは、棒の先に石をいれる袋が付いていて、柄のてこの作用と投石ひもの機能を足したものだ。そのほかにもアメリカンクラッカーのように、ひもの先に玉が付いているものが3つ組み合わさっていて、ぶんぶん振り回して敵に投げつける武器などもある。



投擲用棍棒

前回紹介した棍棒だ。単体棍棒自体が敵に投げつけようと思えば投げられるものだが、ここではそれ専用に作られたものを紹介しよう。

投擲用は、遠くへ飛ぶように先端部を重くしてあり、そこにギザギザに刻みなどを入

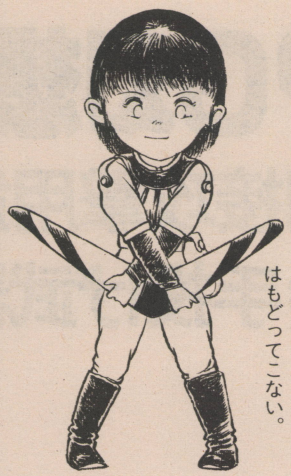


れてある。先端部分が敵に当たり、ダメージを与える。

ブーメラン

ブーメランは、投げ棒をより進化させたもので、飛距離をのばすために空力学的に合理的な形態をしている。つまり、飛行機の形のようにきちんと考えられているということだ。

ブーメランとは、オーストラリアのニュー・サウスウェールズ地方に住む原住民が使っていたものを指していたが、現在ではあの形態の武器のすべてをブーメランと呼んでいる。戦闘用や狩猟用の大型のブーメランは、まっすぐ飛んで相手に打撃を与え、同時に鋭い（刃のような）先端部で切り裂くことができる。ちなみにこのタイプのものは、目標に当たらなくても投げ手にはもどってこない。



刃付き手投げ武器

形状はさまざまで、とくに西アフリカや中央アフリカでよく見られる。

フランシスカ

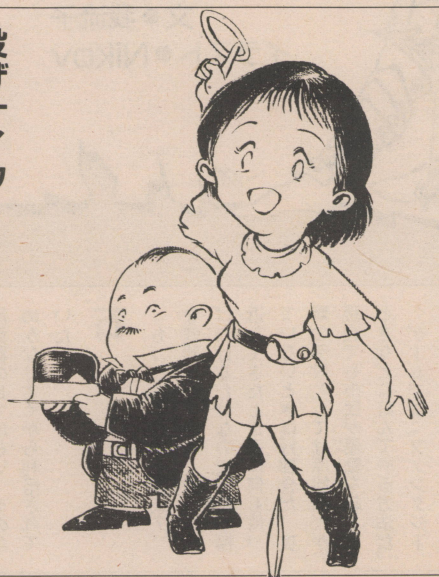
投擲用の斧。紀元5～6世紀ごろにフランク族（現在のフランス、西ドイツの一部地域に住んでいた）が愛用していたもので鉄製である。類似品としてトマホークなどが挙げられる。

チャクラム（戦輪）

チャクラムは、シーク教徒の代表的武器で、とても薄く鋭利に作られた金属の輪のことだ。輪の中に指をいれてぐるぐる回し、勢いをつけて敵に向かって飛ばしていた。輪の表面を金で象眼装飾したものなどもある。

さきに〝シーク教徒の……〟と書いたが、そのシーク教の教義のひとつに「唯一の創造神の熱狂的崇拝」というのがある。教徒以外の敵に対して、この回転する鋭利な刃はかなりの威力を発揮したに違いない。

余談だが、フリスビーが流行っていたころ、私はチャクラムそっくりの玩具で遊んだことがある。フリスビー同様、人と投げ合って指で受け取るものだ。また『007シリーズ』のゴールドフィンガーにでてきた、オッド・ジョブのすさまじい威力を持つ帽子も、この変形といえるかもしれない。

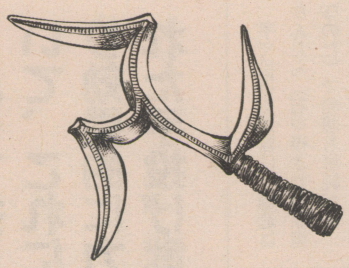


投げナイフ

ここに挙げたものは中央アフリカのブワカ族のもので、表面に細かい彫刻が施された鋼鉄製の刃がいくつも飛び出している。投げやすくするために、柄には革が巻かれている。形は違うが、この類いのナイフはアフリカ全域で見られる。

ブワカ族のナイフは、投げると重心点を中心に回転しながら飛び、そのいくつかの切っ先のどこかが敵に当たる仕組みになっている。どの角度からも敵を切ったり、突いたり、穴を開けたり、切断することができるというとんでもない武器だ。

このナイフとチャクラムは『ビッグコミック・スピリッツ』（小学館刊）の「Ｃｒｙｉｎｇフリーマン」に揃って出ていたので、知っている人も多かったと思う。



投げ槍

柄が長いので投げたときに鋭い穂先が必ず前方へ飛んでいき、穂先が重い分だけ運動エネルギーが加算され、敵に大ダメージを与えることができる。

逆に、その欠点は、１度投げてしまうと戦闘中に回収ができないということと、槍自身が重いために予備として何本も持ち歩くというわけにいかないということだ。そのため兵士は、他の武器を携帯していた。

投槍具

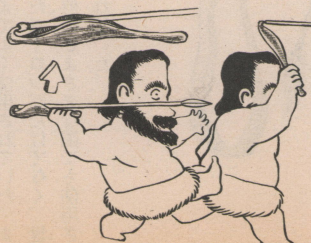
投げ槍をより遠くに飛ばすための道具で、これがテコの働きをして槍の惰力が増す。その使い方は、槍の石突きの部分を投槍具に引っかけ、思いっきり手を振りおろす。

弓

弓に張られた弦を引っ張ることにより、弓がもとにもどろうとする瞬間的なエネルギー（一種のばね）を利用した武器である。弓は、他のどんな

単弓

一種類の材質（ふつうは木材）でできていて、もっとも古くから使われていた。野戦などでは、その簡易さと連射性から、より命中精度と威力を誘る弩以上に活用されたという。

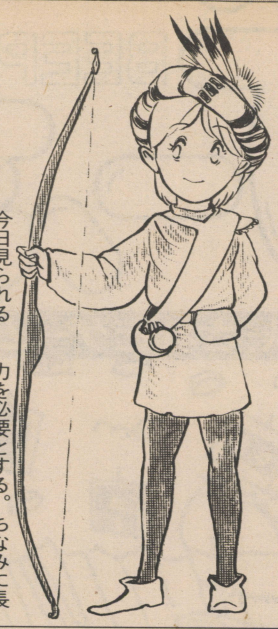


形態の投擲用の武器よりも有効射程、命中精度の点でまさっている。これはまた、大きく４つに分類できるので、それらを紹介してみよう。

長弓

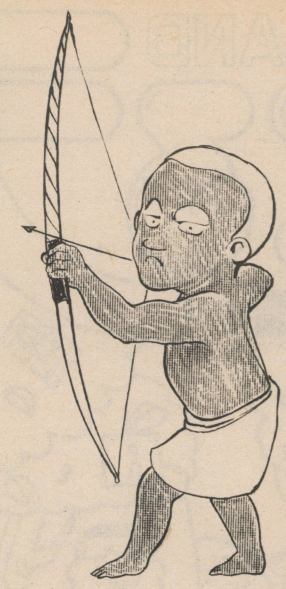
14～16世紀にウェールズやイングランドで使われた単弓を長弓と呼ぶ。材料の多くはイチイ材、もしくはニレ材が用いられ、弓の長さは射手の身長くらいで、矢はその半分である。

長弓を使う弓兵は、戦闘時に重要な役割を持っていたにもかかわらずその地位は低く、長弓が大活躍した14～15世紀においてさえ、軍隊内での序列は一番低かった。



ケニアの弓

今日見られる弓のなかでも一つとも強力なものの一つで、弓を引くのになんと60キロの力を必要とする。ちなみに長弓を引くのに必要な力は35キログラムくらいだから……そのスゴさは言わずもがな。

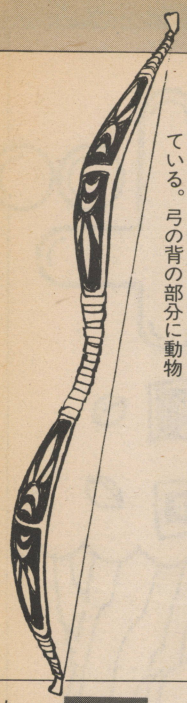


強化弓

単弓にしなやかな別種の材料を裏打ちしたもの。その材料には、動物の腱や他の種類の木などが使われる。単に巻きつけるだけのものと、にかわで接着するものとがある。

ユロク・フーパ

アメリカのカリフォルニア北西部の直弓のことで、イチイの木で作られている。弓の背の部分に動物の腱が張り合わされていて、幾何学模様が描かれている（このカットは弦を張ってないものを背側から見たもの）。



合板弓

同じ材質の薄板を3枚以上張りつけた弓。日本の身分の高い武将が持っていた重籐弓などは、なかでも有名である。

重籐弓は、他の多くのそれと違って非対称形でかなり長く、梓の木を何枚か張り合わせたうえに黒漆を塗り、籐を巻いたもの。その籐は幅約3センチで、2センチほどの間隔で握る部分から上を36ヵ所、下を29ヵ所巻くのが正式とされている。長いだけに引き幅がかなり大きく、これに応じて矢も長く重くなっているため威力はかなりのものだった。

ちなみに、日本の弓には重籐、本重籐、塗籠籐、吹寄籐など何種類かあるが、もっともポピュラーなのが、この重籐弓である。

なお、弓の強さを伝えるものに、八幡太郎源義家が一矢で3領の鎧を射抜いたとか、〝何人張りの弓勢〟といって武士が自分の強さを誇示していたなどの話もある。

合成弓

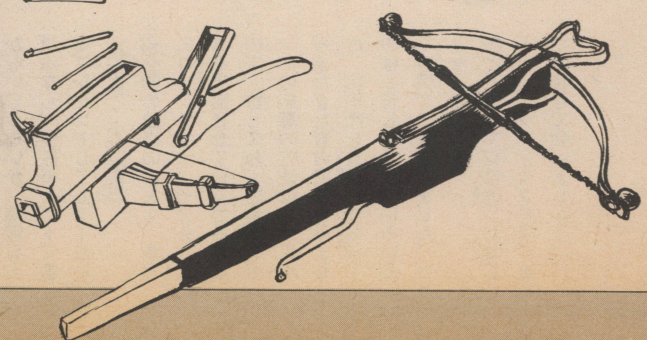
弓の弾力をより大きくするために、異なる材質の物を3種類張り合わせたもの。古くは木に動物の腱と角が使われていて、その代表的なものがトルコ弓である。

トルコ弓は、今世紀までに考案された弓のなかではもっとも威力のあるものだ。もちろん射程距離も大きく、ある実験で遠矢を使って試してみたところ600メートル以上、普通の戦闘用の矢でも400メートル以上は飛んだという。弦を張っていない状態で、弓が完全に逆に弧を描くのが特徴である。

弩（いしゆみ）

弦を放していても弓を引いた状態にしておける装置。普通の弓で必要とされる射撃術や腕力がなくてもより正確で、威力のある矢を射ることができる。

ただし、弓を引いて固定するのには力が必要だし（鐙につま先を入れ、腰をかがめて弦を引っ張る）、時間もかかるため、連射ができなかった。これを改良したものが、次の項に挙げた連射弩である。

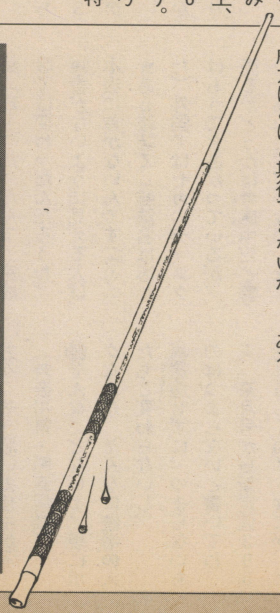


連射弩

古代中国で開発されたもので、1894～1895年の日清戦争まで使用された息の長い武器だ。片手で照準、片手で操作ができるように壁に固定させることができ、たいていは防御用として使われた。

吹き矢筒

細長い木でできた管のことで、息を吹きこんで軽量の矢を発射できる。矢そのものの威力はさほど期待できないが、その先に毒を塗ったりして敵を攻撃する。もっとも使われたのは、マレーシア、南米である。



手矢（打矢、手突）

手矢は、短い竹もしくは木の矢筈に羽をつけ、筒口に大鏃をつけたもの。弓は使わず、そのまま手で投げる。弓を引く音がしないので、こっそり見張りを倒すときなどに効果がある。

BEEPLE LAND ぴーぷるランド

食欲の秋、されどゲームの秋

ピックアップ（9月号愛読者カードより）

9月号はちょっと恥ずかしかったなあ……の雅です。で、今月はボクに対する反響のハガキからピックアップ!!

★何度見ても、雅さんは迷彩服がぴったりだ。
（埼玉県・OBQ）

★雅の兄貴、ファンになっちまったぜ！〝SOLID SNAKE〟のコンバットスタイル、メチャきまってた！キティちゃんもいい。これからも応援するから、バリバリにガンバッてくれ!!（後略）
（兵庫県・村井貴広）

雅この他にもTMファンの静岡の前島クン、東京の尾崎サン等、たくさんの反響がありました。みなさん、どうもありがとう。ところで静岡の小嶋クン、身長の話はナシね。

編雅は、16×センチだよん。

★ピックアップを内輪ネタで埋めるな!!
（北海道・山田真也）

雅SHOTANよりマシだと思うけど……。

編いや、そーでもないぞ。そういえば、SHOTANがピックアップ奪回をねらって帰ってくるというウワサが……。

★P18、19の赤ちゃんの顔が気持ち悪い！
（東京都・姫井賢治）

雅無礼者めっ!! あのお方をなんと心得る。編K氏のご令嬢なるぞ！

編これホントの話です。

★ボクの持っているFZIIのロケトロンは、BEEPに載っているのと違っていた。それと、大発見！ P72の右上の写真に、首のない人が！
（兵庫県・谷祐治）

雅ロケトロンは、やっぱり形が（ピー）だったんで、完成版では変わったんだろうね。

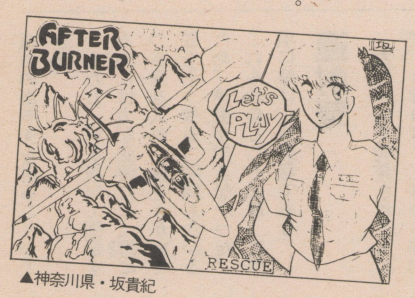
編首がないように見える人は、本当に首がないんです（ウソ）。

★ある雑誌で（雑誌名は忘れた）、外国ではセガのディスクはもうできあがっているが、売るかどうかは考慮中だと書いてあった。どうなのかな？
（青森県・石沢宏幸）

雅どうなんですか？

編それは、謎の予言者のみが知ること。フッフッフ……。

★この前、うちの姉が美容院に行き、ソバージュを知らなかったので、「ほら、あのワカメみたいな髪にしてください」といったら、思いっきりカリ上げられた。
（新潟県・赤い光弾OPA-OPA）



▲神奈川県・坂貴紀

編ワカメ違いってやつだね。

雅こういうことって、よくあるよね。

★このアンケートで〝おもしろかったもの〟〝つまらなかったもの〟を書くところがありますが、ライターより年下の人々が、ライターを評価するのは失礼だと思う。編集部の方々、そう思いませんか？
（神奈川県・関森信雄）

雅そんなことないよ。現にボクなんか、そんなに読者の人たちと変わらないし。

編遠慮せずに、つまらないものはつまらないと書いてね。

★「来月号から新定価390円よろしくね！」なにが、よろしくねだっつうの。このヤロー社長呼べー。グチでした。
（愛知県・内山正隆）

★390円ってことは、400円持って行っても、官製ハガキが買えずに帰ってくるしかないじゃないか。値段を上げるなら、愛読者カードで読者プレゼントしてちょーだい。
（秋田県・小野孝臣）

編全国の読者のみんな、本当にゴメンナサイ。その分、記事を充実させていくつもりなので、許してね。読者プレゼントの応募の方法は、先月からまたまた新方式になりました。切手代を負担してもらうのは心苦しいけど、いろいろな事情でこうなりました。どうか、ご協力を。

雅と、編がマジに謝ったところで、ピックアップ終了。また来月号で会いましょう。バイバイ。

伝言板

▼暗黒聖闘士が売ってないよーん、誰か売れ残っている場所を教えてーのクワトロ常光です。さて今月も星矢になりきってペガサス流星拳！

●くぉら！最近のビデオゲームは何だ?!ぐりんぐりんのアフターバーナーやうにうにのRタイプや真っ暗けのミッドナイトランディングetc……すばらしいモノばかりだぞ。でも何か一つ欠けているものがある。それは…〝戦うおねーちゃん〟だっ！私は第二のモモやアテナを待っている。あーだ、こーだ言っても、戦うおねーちゃんがいないとさみしいモノさ。みなさんも、そう思うでしょ。ね。（個人的なシュミだったりして……）これからのゲームに期待しよ♥

（福岡県・ひかり天晶）

▼しかし、女の天晶さんが女性が主役のゲームが好きだとはね。うーん不思議だ。それと、はげましのお言葉ありがとう。いやあ、ぼかぁ幸せだなぁ。

さて、お次も女の子からのお手紙。

●ハイホー、初めましてBEEPを読んでいる皆様、STAFFの方々。私、FZに命をかけてる女の子です。今回は頭に16tをかましたい人々のことをお話しいたします。じつをいいますと、私は文通コーナーに載ったモノです。そしてナント60通以上のLetterが届いたのですが、その中で〝このやろう〟ってのが、いくつもありました。ご紹介しませう。

（その1）切手が50円切手で40円とられた。

（その2）ゆーびんばんごー＋名前なし。

（その3）字が汚くて住所がよめん！

（その4）人の名前をよびすてにするんじゃない！

（その5）自分の自まんばっかするな！みぐるしくてしょーもない！

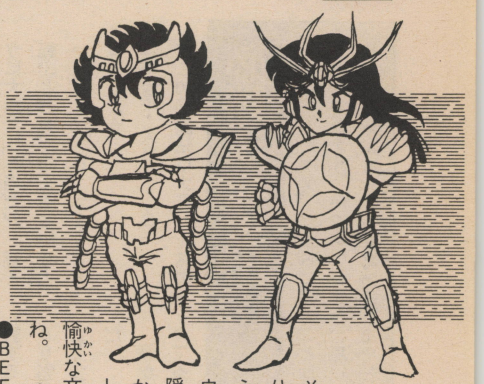
（その6）あんまり人の顔と性格に期待しないように。

（その7）どうしても返事が欲しいのなら60円切手入れてください。こっちは60通あまり来てるうえに、こづかいが……。（スペハリができないぢゃないかーBEEPも買えないぢゃないかー）

ゲーマーはつねに礼儀正しくあるべきです。こっちだって返事出したいけど、中には文に良心のカケラもない人もいます。私もいいかげん7WAYで殺したくなりますよ。

（福岡県・2パの母）

▼ほうら、これを読んでいるそこのキミ！心当たりがあるんじゃないの。えっ知らないだって、ウッソー！だめだよ隠したってわかるんだから、グリグリ。マナーを守って楽しい文通、愉快な文通といきたいもんだね。



●BEEPにお願いしたいのですが、いくつかのゲーム雑誌と共同で、映画のブルーリボン賞などに匹敵するような企画として、ゲーム界の発展や向上に尽くしたメーカーやスタッフを表彰したらどうでしょうか。一般的にゲームは偏見の目で見られがちなので、ぜひ実行してください。

（大宮市・破天荒）

▼これは、なかなかいいアイデアじゃないかな。一つの文化として大きな発展を遂げた現在のゲーム業界を活性化する意味でも、ぜひこのビッグプロジェクト(?)実現させたいものだね。

サンダーバードコーナー

●「ガリウスの迷宮絶対完全であってほしい攻略本」を先着3名様にプレゼント。うっでいぽこ、ザナドゥ等もサポートします。

〒953 新潟県西蒲原郡巻町赤鏥934－1 大越仁

●ファミコン、ビデオゲーム、アニメなどが大好きな人、僕と文通しませんか。年齢不問。なるべくなら近県の女の子と。

〒960 福島県福島市方木田字永樋2－8 佐藤真 (19)

●とにかくSEGAが好きでたまらないという人。僕と文通してくださ～い。

〒711－02 徳島県板野郡北島町鯛浜字西ノ須12－3 四宮紀彦 (13)

▼今月は、なぜか自分の地元の女の子を希望する声が殺到してたぞ。それから、ここに来る手紙はイマイチ個性に欠けるものが多く、それぞれの特色がみられず残念だ。このコーナーに投稿する人は、自分を強烈にアピールするような、他とは違う気合のこもった手紙を頼むぞ。

▼自作の本のプレゼントというのは、気がきいていいな。

●クレオパトラの魔宝、聖闘士聖矢等をバッチリサポートします。

〒611－ 京都府宇治市広野町宮谷84－11 辻本法臣

▲東京都・夢青怪

文通したいよ～ん

伝言板おたより募集

文通希望やサポート志願、BEEPのライターへのメッセージなど、何でも書いて送ってください。ただし、ソフトの売買、交換に関する内容はおことわりします。あて先は、「BEEP編集室伝言板係」です。文通希望の方は、年齢も忘れずにね。

なんでも必勝法

え〜、「たけじゅんはチャゲ&飛鳥が好きだ!」という叫びに対して、暖かい声援を上回る非難のお手紙どうもありがとうございました。私は、今後とも「チャゲ&飛鳥」を力いっぱい応援していく所存でありますので、どうぞよろしくお願いいたします。

ということで、今月の宿題「セールスマン撃退必勝法」いってみよう!!

◎大切なお客様を迎えるように家の中に入れ、お茶・お寿司などを出して十分にもてなす。小一時間ほどたってセールスマンがアタッシュケースを開けようとしたら、おもむろにお茶・お寿司の請求書を差し出す。ウーン、サギ師感覚!!

(埼玉県・ビートたかひろ)

▼この後、「今はお金を持っていないから今度お金を届けにきます。つきましてはお宅の住所とお名前を控えさせていただきたいのでこちらに書いていただけないでしょうか」と、どさくさにまぎれて商品の契約書にサインさせられないように注意すること。必勝度は5だな。

◎まず、玄関にクラゲをつるし、右手にカマ、左手に釣り竿を持ち、頭にナベをかぶり、袴を着てゲタをはく。そして一言「いらっしゃい!!」と言う。

(鳥取県・一匹狼)

▼なんだか意味がわからない必勝法だけど、最後の「いらっしゃい!!」に何かを感じて採用してしまった。次回作を期待するぜ。必勝度7。次の作品は左のイラストである。

(青森県・しゅりけんのおやす!)

▼「何でも必勝法」にはめずらしくイラスト入りの作品だ。しかし、こういう作品を送ってしまったのが運のつき。しゅりけんのおやすは次回から必ずイラスト入りで投稿してくること!! 必勝度は8をあげよう。

それではオリジナルの必勝法にバトンタッチ!!

◎おなら必勝法——おならが出そうになったら、まずおならの3分の2を「ビ〜」って出す。残りの3分の1を「プッ」と出す。合わせて「ビープ」……ナハハ。

(青森県・りんたろう)

▼オホホホ……おっと、セーラー服を着たたけじゅんの笑い方になってしまった。いかん、いかん……。しかし、キミは心からBEEPを愛読してくれているようなので、必勝度は限りなく10に近い3をあげよう。

◎大通りで転んでしまったときの必勝法——人通りの多いところで転んでしまうと、とても恥ずかしい。そこで、もし転んでしまったら誰にも気づかれないようにすばやく道に百円玉なり千円札を置く。そして、他の人に聞こえるように大声で「本当だ!! 道で転ぶとお金が拾えるという占いどおりだ」と、うまくフォローしよう。

(埼玉県・大鳥バース)

▼この必勝法は大鳥バースの住んでいる埼玉県与野市なら使えるかも知れないが、ボクの住んでいる埼玉県越谷市ではダサくて使えないぜ、フッ。

◎ハゲ必勝法——ハゲの人は髪の毛が伸びるという人形から髪を刈ってきて頭に植えつける。アデラ○スでは味わえない、あの忘れていた伸びていく髪の感触を満喫できるぜ。

(秋田県・まっちょ)

▼まっちょの必勝法はいつもナンセンスだぜ。でも、髪の毛の伸びる人形って今どき知ってる奴いるのかな? こんな必勝法を作ると、お前呪われちゃうぞ。オーコワ……。

てなわけで、みんなも作品を作るコツをのみこんできたようだね。これからもみんなでドンドン盛り上げてほしい。

ちなみに、「う○こ……」の必勝法の実践レポートを送ってくれた美里衣君。レポートはしっかり読ませてもらったからな。みんなも負けずに実践レポートを送ってくれよ。

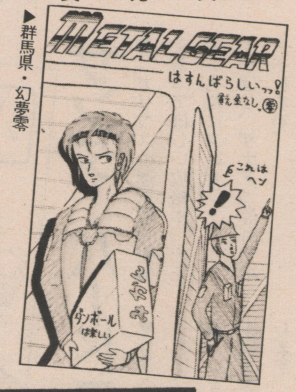
それでは、次回の課題を発表する。三重県のラジアメ00%が送ってくれた、「不良・ヤクザからまれ脱出必勝法」だ。

腹がよじれるような作品待ってるよ!!

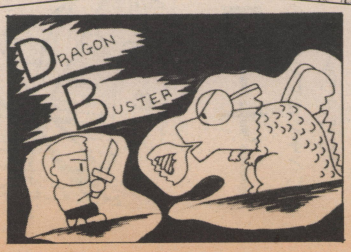
必勝法募集中

必勝法ったって、ゲームに限ることはない。自由なテーマで考えてみよう。何でもいいから、思いついたらすぐに、「BEEP編集室なんでも必勝法係」まで。ヨロシク!!

▲富山県・天竺徳兵衛



▲群馬県・幻夢零



◀長崎県・カキっちょ

ひとことレビュー

◆忘れもしない9月1日に、**BMXトライアル・アレックスキッド**をクリアしてしまった。予約までして8月31日に買い、その日30分ほどやってやめ、翌日5分ぐらいプレイしたら終わってしまった。あのむなしいエンディングには泣きたくなるほど。あれでーMかよ、まったくもー(絵と音はいいけど……)。

(静岡県・JJ)

◆9月号の奥平君に反論する。君は、マークIIIの**アウトラン**が3Mであれば、車や看板が大きくなり、ビデオ版のように数を多くできると思っているらしい。

しかし、マークIII版のこれらの欠点は、画面上に表示できるスプライト数が限られているからで、3Mだろうが4Mだろうが関係ないのだ。

たしかにキャラクターは小さいが、それを補うおもしろさがこのゲームにはあると、僕は確信している。

(山梨県・戸谷弘一)

◆**燃えろ!! プロ野球**はなんだ! ボールを投げる前に変化を決めること以外は問題だらけだ。その問題とは、①送球が速すぎる。②野手が思いどおりに動かない。③盗塁ができない。④試合時間が長すぎる。⑤ストライクゾーンがおかしい。等々。

これらによって、ホームランだけが試合を左右してしまう。そもそも野球とは、バン

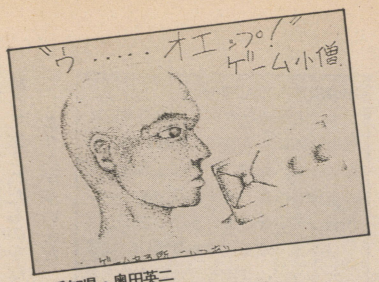
トなど地味な作戦が重要なのだ。ゲームだからといってしまえばそれまでだが……。

このゲームは売れまくったが、これでいいのだろうか？

（福島県・ヘッドカム）

◆ファンタジーゾーンII。前作を極めたものにとって、この続編はあまりにもかんたんだった。自ら回数制限をして5500円分有意義にすごそうとしたのも無駄に終わった。1週間ももたず、20回、いや15回とやらなかったのに、オパオパの父は涙してしまったのだ。

その後、友人がくるたびにエンディングを見せた。前作以上のエンドミュージックと

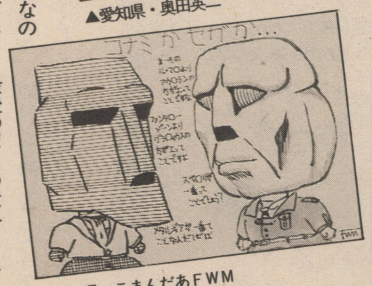


▲愛知県・奥田英二

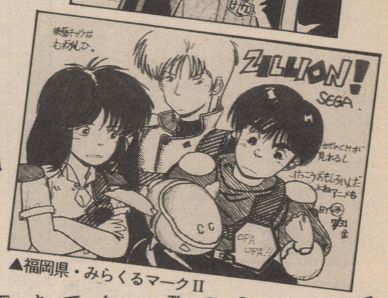
最後のボスの意外さに、誰もが喜んだ。しかし、最後には必ず腑に落ちないものが残る。2周目がないのだ!!

これだけ難易度が低いのに（7面以外）、全8面で「THE END」は、あまりにももったいない。ストーリーがどうであれ、前作では何周しても〝ビクトリーウエイ〟は感動だった。だから、私としてはやっぱりループしたかったのだ。「2周目の7面は地獄だ〜っ!!」と叫びたかったのだ。おもしろいゲームなのだから、もっと遊ばせてほしかった。

（神奈川県・奥成洋輔）



▲岡山県・こまんだあFWM



▲福岡県・みらくるマークII

ゲームキャッチフレーズ

オッス！　オレがTAKE ON！だ。などと自己紹介ものんびりしてられない事態が発生した。

なんとTAKE ON！のクズネタをほぼ確実に見つけてしまう必勝パターンが発見されてしまったのだ。常連のFWMとNSF！　アンタラハ、エライ！

というわけで、今月の正解者は、茨城県・美里衣／大分県・ナマハーゲ安田／岐阜県・NSF／埼玉県・ビートたかひろ／岡山県・FWMの5名。何か送るから待っててね。必勝パターンはまだ公表しないから、わかった人はなんでも必勝法にでも送ってくれ。それでは、今月も始めるよ！

㊟機長！　やめてください!!

—ミッドナイトランディング（愛知県・まっど☆満）

▼逆噴射すれば、もっと気分出たのにね。

▲青森県・りんたろ

今月のMVP

㊟ロリエ、アンシン、イ（イムード（並べかえてます）

—エイリアンシンドローム（岡山県・H・C・じゃんぴー）

▼いわゆる〝アナグラム（つづりがえ）〟ってやつだね。思春期の男の子が考えそうなネタだ。ドキドキ……。

㊟いきなりですが、㊟からお知らせです。アナグラムや回文など、言葉遊びのコーナーを新設しますので、いいのができた人は、「BEEP編集室呪文がちがいます係」まで送ってね（感謝せーよ黒織）。

㊟ボクたちみんな江川です。

—ファミリースタジアム（佐賀県・しゅうせい）

▼このネタはもっと早く来ると思ったんだけどなあ。いしいひさいちのノリだもんね。

㊟コマを取ったら私は義経

—月風魔伝（東京都・後藤康之）

▼源平〇魔伝との共通点を何かと指摘される月風魔伝だけど、弁慶ばかりか義経まで出ていたとは……。

㊟スーパーマリオのRPG

—ドラゴンスレイヤーIV（千葉県・ATHENA命）

▼あのキャラを見ててなんだかなつかしく感じたのは、こういうことだったんだな！　思わず納得。

㊟月とんでとんでとんでとんでとんでとんでまわってまわってまわってまわーるぅ〜〜

—アフターバーナー（大分県・ナマハーゲ安田）

▼アフターバーナーで思い出したけど、来夢来人の記事は、中見出しに何かの歌詞を使っている場合が多い。どれが何の歌のものだかわかるかな？

㊟ロッキーを超えた？　6画面プチ抜きタイトル

—タイタニックミステリー（茨城県・秒間20連射プレストファイヤー）

どくだみ絶賛のタイタニックミステリー、ゲーム内容もさることながら、タイトルの大きさにはビックリするよ。ペンネームからすると、こいつはちょっと年とってるんじゃないかな……。

今月はこれでおしまい。TAKE ON！のクズネタはどれだったでしょうか？　それでは、広島県・FWMのクズネタを流しながらお別れです。

㊟死んだ番頭（神羅万象）、聞きたいかい？（奇々怪界）、ウナギのほうがいいぞ（夕なぎのホライゾン）、（後略）。

▲広島県・廃墟宇

キャッチフレーズ募集中

ゲームのおもしろいキャッチフレーズを考えて、「BEEP編集室ゲームキャッチフレーズ係」まで送ろう。何のゲームかわかるように書いてね。

第1回 ゲームマンガアイデア道場 監修／二階堂正宏

［マンガの書き方・その1］

道場開設にあたって、まずよいアイデアを得るための秘伝を伝授しようと思う。用意するものは、鉛筆と落書き帳、そして、マンガを描くための才能だ。

鉛筆とノートはともかく、才能なんてそうかんたんに用意できる代物ではないと思うだろう。しかし、そんなことはない。マンガを描く才能なんて、だいたい誰にでも備わっているものなんだ。ただ、それに気がつかなかったり、最初からあきらめてしまって、持って生まれたものをなくしてしまう人が多いんだ。

自信を持とう。「僕にはマンガを描く才能があるんだ!!」と。

自信ができたら、まずノートに、鉛筆で気楽に落書きをしてみよう。無理に考えて、おもしろいアイデアをひねりだそうとしてはいけない。マンガは理屈ではないんだからね。自分の才能を信じて、気楽に、気長に、楽しみながら落書きを続けること、それが大事だ。

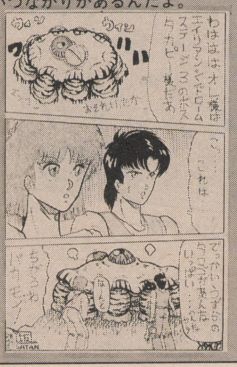
僕も小さいころは落書きの天才だった。もちろん、プロのマンガ家になった今でも続けているよ。

群馬県・幻夢零

今回の応募作品中、一番わかりやすかったものだ。絵も整理されていて見やすいし、アイデアも肩がこらない程度に軽くていい。ただ、こういう楽屋落ち的なアイデアは今回だけにしてほしい。

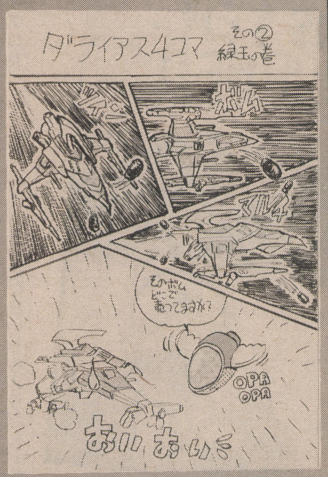
神奈川県・SATAN

キミもそうとうペン慣れしていて、技術的にはもう言うことないんじゃないかな。ただ、この作品の難点は、ふき出しの中の文字と絵のイメージが合っていないということだ。セリフは写植（活字）でやればいいと思うだろうが、文字を見ればその人の基本的な画力もわかってしまうほど、強いつながりがあるんだよ。



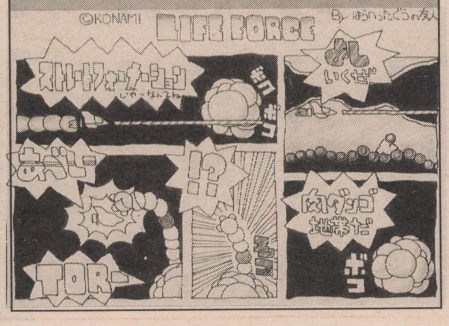
北海道・「今月のMVPは私のものだ」

今の若い人は、だいたい技術は上手い。ペンの使い方とか、見せ方とかね。でも、技術と基本的な絵の力とは別のものなんだ。キミは見どころがあるから、こういうマンガと平行して、風景画とか人物画とかを描いてみるといいんじゃないかな。



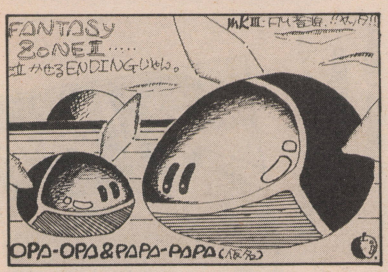
新潟県・はらへったぐうの友人

絵も文字もぴったりしていて、見て気持ちのいい作品になっている。でも、1人でおもしろがっているところがあるんじゃないかな。見る人にそのおもしろさを伝えるサービス精神も大事なんだよ。



ゲームマンガアイデア募集

キミのマンガがBEEPに載る！ ゲームマンガアイデア道場では、読者の皆さんのコママンガを募集しています。ゲームに少しでも関係していれば、テーマ、コマ数は、まったく自由です。ただし、ハガキ一枚に黒インク（ボールペン、サインペンなどでもよい）を使って描いてください。鉛筆描き、カラーは受け付けません。送り先は、「BEEP編集室マンガ係」です。どんどん送ってね！



▲青森県・あっぷりんご

サークル紹介

★セガユーザーのためのサークルちょっきんな会員募集中。活動内容は、おもに会誌発行、ソフトの情報交換などで、入会希望者は、住所・氏名の他に当クラブでやりたいことを書いて、60円切手同封のうえ、左記まで。

〒515-3 三重県鈴鹿市道伯4-3-13 川合康央(16)

★チャンネル88では、PC-88シリーズの会員募集中!! 活動内容は、ソフトの情報交換が中心となってます。入会金、会費は無料です。詳しくは60円切手同封のうえ、左記へ。

〒588 大阪府堺市北野田588-22 境潤哉(16)

★ESCエスケープでは、現在会員募集中!! セガとMSXを主に、活動内容は月に一度の会報・ソフト交換で、会費は月150円(小為替)+60円切手でOK! くわしくは、60円切手同封のうえ、左記へ。

〒043-05 北海道久遠郡大成町宇都 近江武士(13)

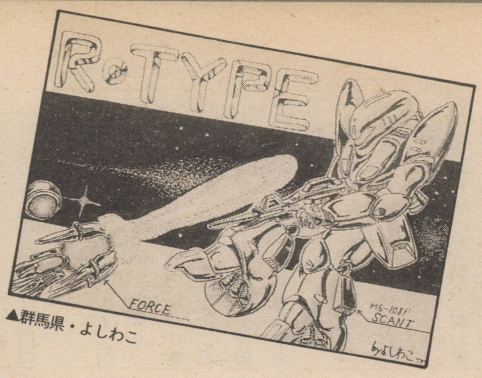
★うっきゃーなサークルMaria Clubでは、会員募集中!! 内容はおもに3ヵ月に一度発行予定の会誌で、ゲームメーカーやアニメ・コミックなどを特集します。また会員の小説・AVG・漫画などボツなしで載せます。150P前後で、7~800円の予定。案内書希望の方は、70円切手同封のうえ、左記まで。

〒969-04 福島県岩瀬郡鏡石町鏡田岡の内340 斉藤日出夫(13)

★当、SEGAコミュニケーションCLUBでは、セガ・マークIIIユーザー中心で活動します。おもな活動内容は、月一度ゲームの攻略法や会員の意見をもとにした会報の発行で、会費は月200円。入会希望者は、60円切手を2枚同封のうえ、左記まで。

〒12- 東京都足立区梅島3-32-6-906 吉田太陽(14)

★BARSES CLUB88当クラブは、88SRシリーズを中心としたクラブで、会員は現在8名ですが、大きくしていくつもりです。活動内容は、ゲーム研究や情報交換、そして月一回発行の会誌など。入会金は無料だけど、会誌の送料を会費として徴収します。



▲群馬県・よしわこ

ADV・RPGに詳しい方、歓迎。入会希望者は、60円切手を同封して、左記まで。
〒162 京都府京都市伏見区久我御旅町4-49 岩崎芳雄(15)

★FAMICOM CLUB
活動内容は、おもにソフトの交換、月1回発行の会誌などで入会資格は、ファミコンユーザーの小・中学生のみ。会費は、月200円(現金書留または小為替)と60円切手1枚。
〒770 徳島県徳島市城南町3-3-22 都和彦(14)

★できたてホヤホヤのSUCCESSでは、X1・マークIIIユーザー募集中。活動内容は、ソフトの情報交換で、会誌を発行する予定もありで、アニメや芸能関係なども取り混ぜて楽しくやりたいと思います。年齢・性別は問いません。入会金不要。
〒649-73 和歌山県橋本市隅田町中下30 尾崎光弘(15)

★アルファ会員募集中! FM-77/AVの3.5インチユーザーの方、お待ちします。活動内容は、おもにソフトの情報交換で、人数がそろい次第会誌発行の予定あり。入会金等不要。使用機種名・住所などを記入し、60円切手同封のうえ左記まで。
〒510-12 三重県四日市市智積町351 井上義博(16)

★今度新しく作るB&U MSXは、会員募集中! 活動内容は、会誌の発行(初心者用ベーシックコーナーもあり)、会員がたくさん集まったら、ソフトプレゼントなども予定。入会希望者は、60円切手2枚同封のうえ、左記まで。
〒343 埼玉県越谷市平方338-2 岩城正裕(15)

キミのサークルを紹介しよう!

サークル名、活動内容、入会の条件、あて先、代表者氏名、年齢を200字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号(掲載はしませんが、編集室との連絡のため)をそえてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。

9月号読者プレゼント当選者(敬称略)

①ファンタジーゾーンII
秋田県・池部優貴/神奈川県・松本丈晴/静岡県・窪田哲士/愛媛県・萩尾圭介/福岡県・伊東朋之

②あんみつ姫
北海道・坂本周司/東京都・上村英介/三重県・江藤政輝/大阪府・岡本秀樹/田中卓

③沙羅曼蛇
宮城県・三浦克裕/神奈川県・中嶋義孝/広島県・三好彰司

④魔城伝説II大魔司教ガリウス
宮城県・大友宏俊/埼玉県・曽我部潤一/岐阜県・古田伸幸

⑤シェラザード
北海道・堀江一人/兵庫県・松原恒/香川県・岩本英二朗

⑥デジタルデビル物語女神転生
新潟県・近藤昌利/埼玉県・広瀬仁/愛知県・本田宗生

⑦メタルギア
北海道・久保龍也/兵庫県・田中俊輔

⑧ミラクルロピットテレカ
岩手県・小野寺昌也/茨城県・遠藤精孝/滋賀県・友村真也

⑨ドラゴンスレイヤーIV
東京都・小林文緒/三須貴之/神奈川県・兼田健一/和歌山県・塩崎泰法/大分県・池田雄二郎

⑩グラディウス2
静岡県・各務大輔/大阪府・中川照明

⑪Ys(イース)
埼玉県・佐々木厚/富山県・村口大輔/愛知県・深田拓司/大阪府・三木俊英/後山修之

⑫レジェンド
石川県・上川哲平/岐阜県・新田修/兵庫県・西脇隆史

⑬ウルティマIV
埼玉県・泉崎智之/石川県・山本裕千/熊本県・坂井宏行

⑭Rタイプポスター
岩手県・三浦修/群馬県・石原和正/東京都・溝口大輔/静岡県・岩沢賢二/愛知県・古池雅広/川本英貴/三重県・高田二嘉/宮崎県・藤谷誠

⑮ファミスタカンペンケース
山形県・木村康人/京都府・中井教雄/大阪府・若林利宏/愛媛県・久徳俊浩/宮崎県・外村芳久

▲佐賀県・F・ZONE

今月の講評

BEEPペナントレースもいよいよ終盤戦に入り、トップ争いがシレツをきわめている。ほぼ南関東と中部にしぼられたようだけど、北海道・東北、北関東にもまだまだチャンスはあるぜ。

ところで、いつのまにか5位と6位が入れ替わってしまったようだね。6位のエリアは最下位も夢ではない(?)ぞ。まあ、どっちにしても来月で決着がつくってわけだ。こいつは楽しみだぜ。

なお、今月は青森県の健闘が目についた。近畿も1県ぐらい強いところがほしいね。

今月のMVPは、担当者の個人的な趣味で、岡山のじゃんぴーに決定した。近畿にも1人くらい編の趣味に合うやつが……しつこいからやめよう。なお、先月の「TAKEON!の自分のドヒョーッ!!」の「はみ出し徳俵」もポイントになったぞ。

エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	60	6	66
北関東	62	6	68
南関東	70	6	76
中部	67	7	74
近畿	52	1	53
中国・四国	44	11	55
九州	33	6	39

▲埼玉県・びいとる

10月号のゴメンナサイ

●I-10ページのサークル紹介、FV CLUBのあて先で、〝井尾武智〟となっているのは〝牛尾武智〟の間違いでした。牛尾君ゴメンナサイ。

●I-22ページで女神転生の価格が4万9000円になっていましたが、4900円の間違いでした。

●I-74ページのテレホビートップチャートで、セガのランキング表の前月ランクの数字がメチャクチャでした。どうしてこうなってしまったのかは、9月号の表を見るとおわかりになると思います……。

●I-75ページの愛読者プレゼントのページで、以下の間違いがありました。

①ナスカ'88の写真が、左右逆になっていました。

②覇邪の封印の価格が5500円になっていましたが、正しくは5800円でした。

③アルマナの奇跡の価格が4900円になっていましたが、正しくは2980円でした。

というわけで、去りゆく連載モノが多いなか、創刊当時から存続しているこのコーナーは、もはやアンデッドモンスターと呼ぶにふさわしい存在でしょう。どなたか、このコーナーを抹殺する呪文でも考えてくれないでしょうか？

などと、おちゃらけたことばかり書いていると、またおしかりのハガキがドドッと来そうだな……。最後に一言、ゴメンナサイ!!

BEEPスタッフ募集

BEEP編集室では、次のような人(アルバイト)を募集しています。

①コンピュータゲームに関する原稿を書ける人。

②文章は苦手でも、とにかくゲームに自信があるとか、撮影の手伝い・モデル(写真をそえて)などができる人。

以上、いずれも(原則として)18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、その他とくにPRしたいことを明記し、BEEP編集室スタッフ募集係あてに送ってください。

スタッフとして登録されたときは、ご連絡します。

すべてのコーナーの送り先

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集室□□□□係

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文できます。どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価(1冊360円、87年3・10月号は1冊390円、87年6・9月号は1冊420円)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話でお問い合わせください。

〈問い合わせ先〉
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部営業
☎03-261-4095

●'87年2月号

☆特集1 コンピュータとボードのあぶなぁ～い関係
・ドラゴンバスター／フンタ／アート・オブ・ウォー／地球防衛軍ほか
☆特集2 ファミん子塾
・ドラゴンバスター／ディープダンジョンほか
☆徹底研究 摩訶迦羅
☆特集3 MSXランド・三国志・キングコング2ほか
☆特別付録 GOOD or EVIL(ボードゲーム)

●'87年3月号

☆特集1 大波コナミノリまくりっ!!
・10倍楽しい最新ゲームコーナー ダブルドリブル／エスパードリームほか
・手のコナミ訪問記
・コナミMSXゲーム全コマンド集ほか
☆特集2 爆走!! セガレポート
・ダブルターゲット／ウッディポップほか
☆徹底研究 めぞん一刻／ウィザードリィII
☆特別企画 コナミ・ゲームミュージック

●'87年4月号

☆特集1 ビデオゲーム調査団走る!!
・ダライアスの構造を探る!! ・必勝ゲーム予備校(スーパーバブルボブル／源平討魔伝ほか)
☆徹底研究特集
・アート・オブ・ウォー／信長の野望・全国版／バビロン
☆セガレポート
・スーパーワンダーボーイ／グレートバレーボールほか
☆ファミん子塾
・リンクの冒険／グーニーズ2ほか

●'87年5月号

☆特集1 冒険遊戯がうんとこしょっ!!
・新玉取物語／原宿殺人事件／うる星やつらほか
・ペーパーアドベンチャー とっとと王冠探し出せ!!／アドベンチャーゲーム対談ほか
☆特集2 春らんまん!! セガレポート
・ロッキー／スケバン刑事IIほか
☆AOUショーレポート
☆特別企画 セガマークIIIお買い得ゲーム虎の巻

●'87年6月号

☆特集1 やっぱり、きっぱりナムコ特集
・巨大迷路に地獄を見た!!
・さんまの名探偵
・わたしは見た!ナムコ開発部／おもしろナムコ図鑑／ナムコ青春日記ほか
☆特集2 パワー全開 セガレポート
・エンデューロレーサー／ロッキーほか
☆特大版徹底研究 ディーヴァ5機種串ざし攻略法
☆特別企画 ナムコ・ゲームミュージック

●'87年7月号

☆特集1 血湧き、指おどる対マン勝負
・なぐりこみ青山球場ファミスタ激戦中継最新vsゲームで大爆発!!／それいけ、やれいけBEEPERS!!初公式戦／ファミリーボクシング／スマッシュピンポン／グレートフットボール／ロッキー
☆特集2 疾風怒濤のセガ・レポート
・ついに発見／スペハリ戦闘機コマンド／赤い光弾ジリオン／魔界列伝／ロレッタの肖像／スケバン刑事II
☆ファミん子塾 迷宮寺院ダバダほか

●'87年8月号

☆特集1 ホラーゲームで背筋がゾ～～～!
・ホラーシミュレーション・プロデュース
・プチミキャラクター・ベスト42
・クトゥルフ神話のおぞましい世界ほか
☆特集2 のどごしさわやかセガレポート
・アウトラン／ザ・プロ野球ペナントレース／赤い光弾ジリオンほか
☆特大版徹底研究 大戦略II
☆ファミん子塾
・雑誌対抗ゲーム大会／エキサイティングビリヤード／燃えろプロ野球ほか

●'87年9月号

☆特集1 寝た子を起こすMSX特集
・人もうらやむ新作ゲーム(メタルギア／グラディウス2／ドラゴンスレイヤーIVほか)
・TAKE ON／のMSX人生
・コナミ開発部に聞く
☆特集2 豪華絢爛!! セガレポート
・ファンタジーゾーンII／アフターバーナー／あんみつ姫ほか
☆徹底研究 イース／ガンダーラ
☆ファミん子塾 大魔司教ガリウスほか
☆特別付録 セガ・ゲームミュージック第2弾

●'87年10月号

☆特集1 急加速セガ・パワフルレポート
・アフターバーナー徹底レポート
・マークIII大作戦(覇邪の封印／ワールドサッカー／SDI／ナスカ'88ほか)
・体感ゲームきょう体解剖講座
・正しくない、セガ会社訪問のしかたほか
☆特集2 光線銃作戦・南海の戦い
・勝利よふたたび／光線銃カタログ
☆特集3 コナミがあるから夏バテしてらんねえよな(ドラキュラ2／アルマナの奇跡／沙羅曼蛇)
☆徹底研究・ウルティマIV／イース(後編)
☆特別付録・スーパーハングオン・ポスター

●'86年5月号
特集・ちょっと待って!ファミコン

●'86年7月号
特集・掟破りのBEEPスポーツ大将

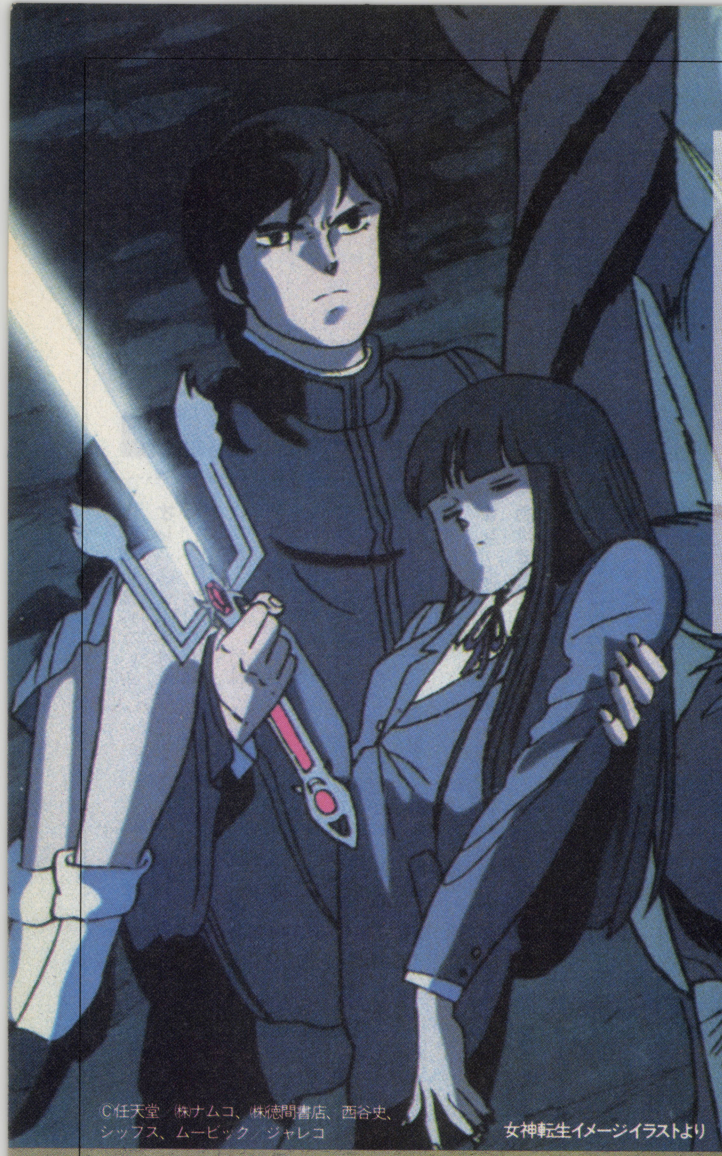
●'86年8月号
特集・遠藤雅伸さんとつくったBEEP

●'86年10月号
特集・ゲームの美学だ!まいったか!

●'86年12月号
特集・とりあえず最終画面まで行ける気にさせる特集

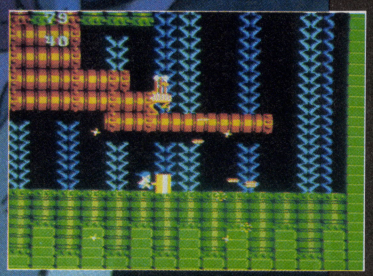
ファミコン あ・ら・かると

今月から装いも新たにファミコンコーナーが開店するぞ。ファミコン関係のいろんな情報をごちゃまぜにして、少頁高密度進撃版（©ジン）でいくぞ。それじゃあ、ソフトレビューからどうぞ。



©任天堂　㈱ナムコ、㈱徳間書店、西谷史、シップス、ムービック　ジャレコ

女神転生イメージイラストより



新鬼ヶ島（前編）

ふぁみこんむかし話

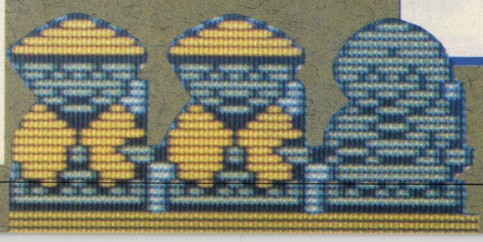
新鬼ヶ島 前編™

任天堂

ディスク　2,600円

文／オレ

進むごとに引きこまれていく軽快な展開、軽妙な会話。もう前編はクリアしたかな？



協力 ーあ、ー2人

オレ　今回だけは手を組まないか。

ガキ　うーん、しょうがないなあ。おじさんがそこまでいうんなら力を貸さないことはないけどね。

かくして、オレとガキの間に「新・鬼ヶ島」を解くまでの束の間の協定が結ばれた……。

オレ　ちょっとゲームをやる前に聞いておくが、お前このゲームは1度もやったことないんだな？

ガキ　もちろんさ、ボクがアドベンチャーなんてやるわけないじゃないか。

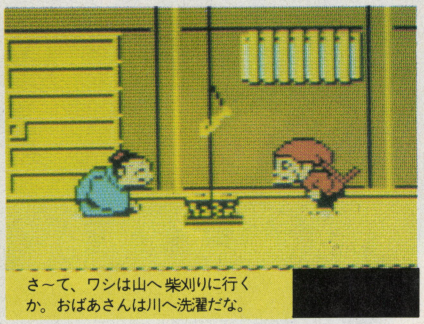
――オレは先月の女神転生での敗北以来、ガキがどこかのファミコン雑誌のゲーマーじゃないのかという疑いを持ち始めていた。

オレ　まずは、オレがやってみるから、いっしょに考えながら解いていこう。うーむ……。

ガキ　もうわかんないの？

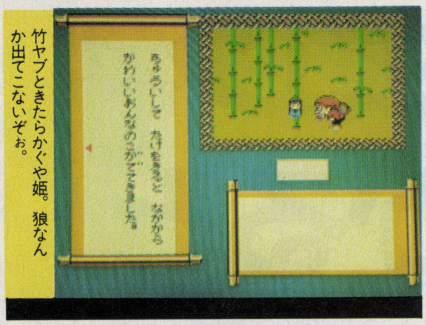
オレ　柴刈りにきて、道に迷ったらしい。どうすりゃいいの。

ガキ　昔話にあてはめればカンタンジャーン！　そんなに動くこと


さ〜て、ワシは山へ柴刈りに行くか。おばあさんは川へ洗濯だな。

ひぇ〜、熊だぁ!! 金太郎を仲間にしといてよかった。

はできないな。でもさ、竹林にきたら何をすればいいかくらいわかるでしょう? それともおじさん


竹ヤブときたらかぐや姫。狼なんか出てこないぞぉ。

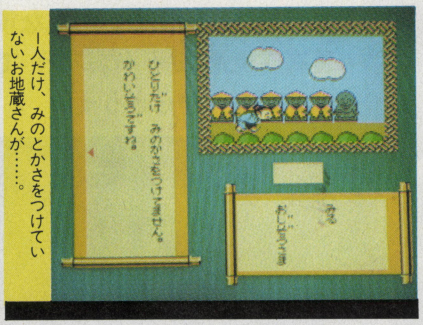
は昔話を知らないの。

オレ ふ、ふざけんない! こう見えてもオレは越谷の神童と呼ばれてたもんだ。竹林とくれば狼が出てきて、食べられちゃうことぐらいわかってらぁ。

ガキ ……。このゲームは日本の昔話をもとに作られているんだからね。ここで出てくるのはかぐや姫でしょう。

オレ ふっ、女を口説くときに昔話は必要ないぜ……。

ガキ さぁさぁ、おばあさんが川に洗濯しに行っておわんをもって帰ってきたところまできたよ。次


一人だけ、みのとかさをつけていないお地蔵さんが……。

川上から桃が……いや、カップラーメンみたいなのが流れてきた!!

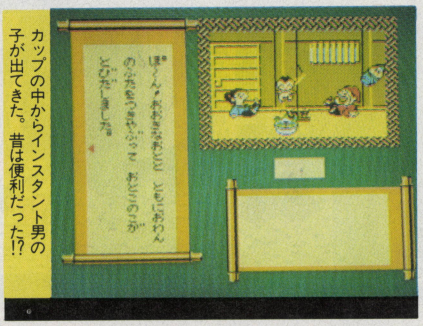
はどうする?

オレ やっぱり、女を口説くにはサンシャイン60のプラネタリウムが一番さ……。

ガキ 1人でやろ……。さーて、すぽぽんと、この物語の主人公である男の子と女の子が揃ったぞ。どんな名前にしようかな……。

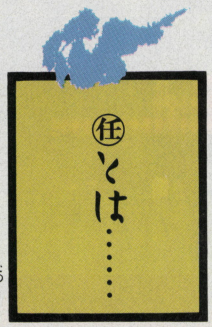
オレ あー、1人でやってる! 協力してやろうっていったのにィ。ヒックヒック……。

ガキ おじさん、泣かなくてもいいだろう。ほら、2人の子供に名前をつけさせてやるから泣くのをおよし。


カップの中からインスタント男の子が出てきた。昔は便利だった!?

オレ よーし、じゃ男の子はセガで女の子はナムコだ。

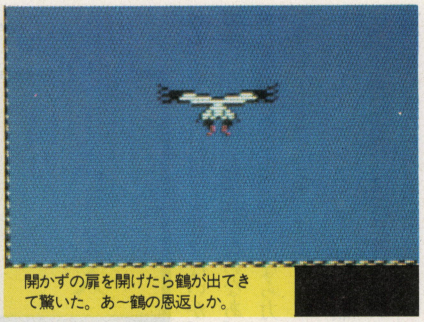
ガキ ま、いいんじゃないですか……。

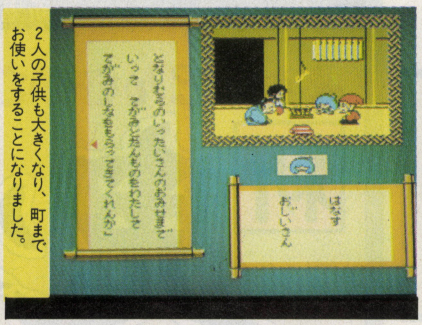


オレ さて、おじいさんに頼まれて2人は町までお使いにいくぞ。

ありゃ、町へ行く一本道で雪女がとおせんぼしてらぁ。

ガキ さっきの道で任任任からもが一番さ……。


開かずの扉を開けたら鶴が出てきて驚いた。あ〜鶴の恩返しか。


2人の子供も大きくなり、町までお使いをすることになりました。

雪女がとおせんぼ。それにしてもオタフク顔なヤツだなぁ。

らった任任任がきっと役にたつはずだよ。

オレ ところで、その任てなに。

ここも昔話を参考に……ホ〜ラ、ネズミがこんにちは。

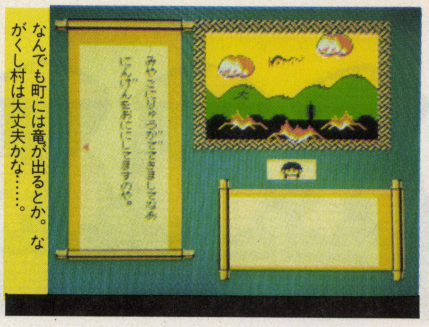
ガキ 任天堂さんのお達しにより公開できない部分なんだよ。そんなことはいいからさ、さっさとお使いを済ませようよ。

オレ おう! (こいつやっぱりゲーマーか?) お使い終わって帰ってきたはいいけど、みんな寝ちゃったな……。

無事、いったいさんの家にお使いをはたした2人。ヨカッタネ!

ガキ でもさ、さっきいったいさんが言ってた、町に竜が出るって話が気になるね。

オレ そうそう、オレもそのこと



が気になってたんだ。おっ、セガとナムコが起きてきたぞ。

ガキ うわっ、いきなり金太郎が出てきた。こんな夜中にびっくりするじゃないか。え？　なになに、出生の秘密？　川に行けだと？　まぁ、そういうなら川に行ってみようか。

なんで金太郎が２人の出生の秘密を知ってんだ？　オーマイガーッ!!

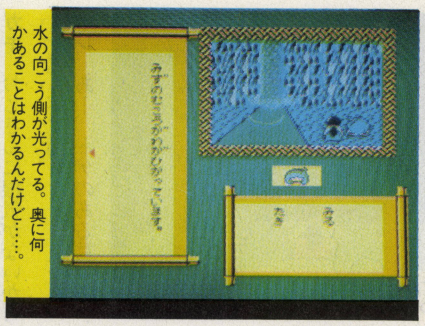
――そして、セガとナムコは夜中に川に行きました。

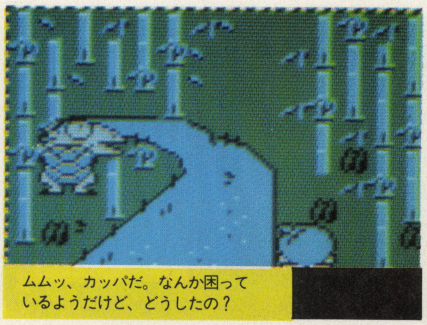
ガキ 川には月が映ってる。

オレ いや、これは月じゃない。だって、空に月なんか出ていないぞ。あれ？　石を投げたら跳ね返った、一体何なんだ？

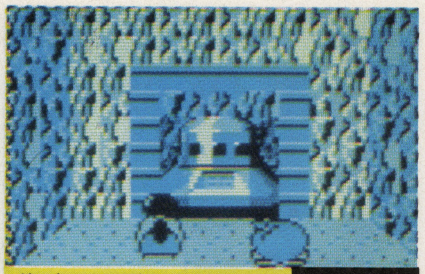
水面に月が……。おや？　今日は月が出ていないはず!?

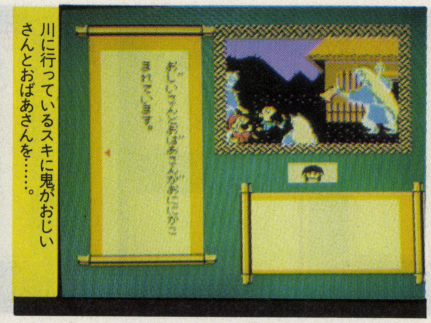
ガキ でも取れないらしいからそのへんを少し歩いてみよう。あ、なんだこいつ？　カッパか？




ムムッ、カッパだ。なんか困っているようだけど、どうしたの？

オレ わかった。㊊㊊に浮かんでいたのは㊊㊊㊊の物なんだ。これを返してやれば㊊㊊が止まるんだ。


滝の中にＵＦＯが……。大事なモノが手に入るぞ。



金太郎に鬼のすみかを聞いたぞ。２人の魂を取りもどせ!!

ガキ いやー、いいことをした後は気持ちがいいね。それに滝の中で、こんな大事そうな物まで手にはいっちゃったし……。さ、帰ろ。

オレ ギャー　おじいさんとおばあさんが鬼に襲われている。

あ、お地蔵さんが何か置いてってくれた。ありがたやありがたや。

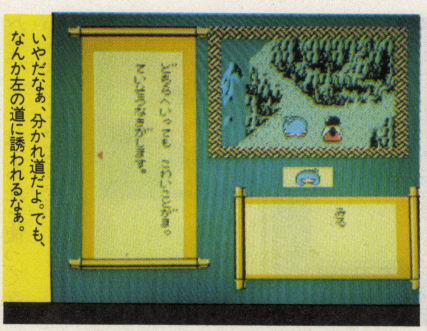
どうたくはドコに

――かくして２人はおじいさんとおばあさんの魂を取りもどすために鬼のすみかへと向かうのでした。

こんなところに小屋がある。よ～く調べれば……。

ガキ おや、こんなところに壊れた小屋がある。取れるものは取っておこう。おー、これなんか後で役に立ちそうじゃないか。

オレ おい、あそこに見えるのが鬼のすみかじゃないか？　さぁ、もうすぐだ、早く行こうぜ。おっ、道が２つに分かれているなー。とりあえず左へいってみるか。ひぇー、こんな崖っぷちを通るのかい。ここで余計なことをしたら谷底へまっ逆さまだな。



いやだなぁ、分かれ道だよ。でも、なんか左の道に誘われるなぁ。

ガキ ちょっと、そんなに急がなくたっていいじゃないか。こういうところだから大切なものが隠さ

目もくらむせんじんの谷。余計なことは禁物だが、やることはやれ!!

れているかもしれないよ。

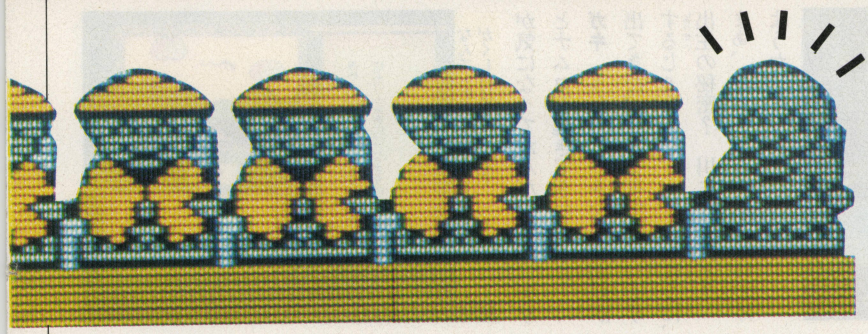
オレ バカ言うな、オレは死にたくないから先に行くよ。調べたいならお前1人で調べな。

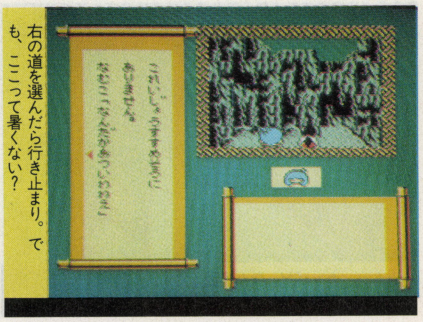
ガキ そんなこと言って、後で後悔しても知らないからね。

オレ いよいよ鬼のすみかへ潜入だ。でも、鬼がいっぱいで入れやしない。こういうときはどうしたらいいんだろう?

ガキ へへーん、ボクにはわかるよ。さっきの道を右へ行けば、きっとなにかあるんだよ。

オレ ……ほんとだ。壊れた家で手に入れた、㊐㊐㊐㊐を使うのか。おまえよくわかったなあ（こいつやっぱり業界人だな）。

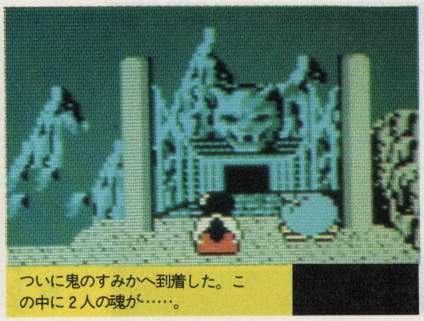




右の道を選んだら行き止まり。でも、ここって暑くない?

ガキ おじさんに根気がないからいけないんだよ。

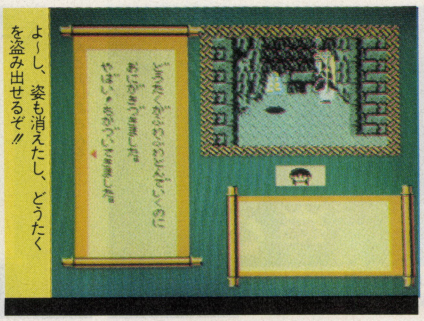
オレ あー、トゲのある言い方!

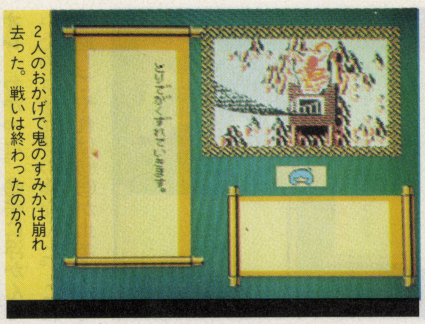

ついに鬼のすみかへ到着した。この中に2人の魂が……。

お一、お前へんなやつ。お一、お前にこれあげる。お一、姿消せる。

ガキ まぁ、いいから早く鬼のすみかに入ろう。

——こうして2人は鬼のすみかの奥深くへ潜入して、どうたくを手にいれたものの無駄になりました。


よーし、姿も消えたし、どうたくを盗み出せるぞ!!


2人のおかげで鬼のすみかは崩れ去った。戦いは終わったのか?

アレー!! どうたくの中身はからっぽ!! 魂はどこだー!!

鬼ヶ島へ向かえ

こうなれば、鬼ヶ島へ行くしかありません。2人は勇気を奮い起こして鬼ヶ島へと向かいました。

オレ あー、いったいさんが住んでた町が水の底にしずんでる。

いったいさんの住んでいた町が水没しちゃった。どうなってるの?

ガキ これは水の中が怪しいな。さっそくセガに潜ってみてきてもらおう。

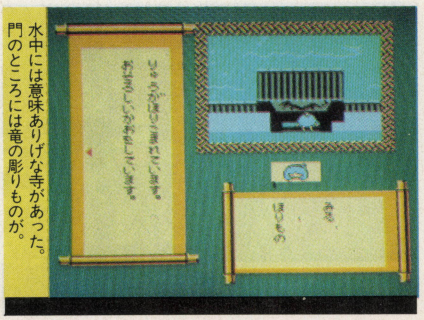
オレ おお、セガはそんなこともできるのか、頼もしい奴だ。

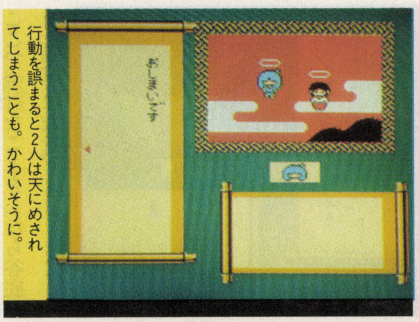
ガキ ほんと、おじさんよりよっぽど頼もしいや。

オレ うるせ、たかだか十数年しか生きてない奴にそんなこと言われる筋合いはない。

ガキ ほら、セガが水中からもどってきたよ。なになに、ほー、水中にはいわくありげな寺があったんだけど水の流れがそこだけ激しくて中には入れなかったんだって。

オレ あー、ここで㊐㊐と㊐㊐㊐を使えば寺の中に入れるんだな。よーし、あれを使って寺の中へ入ってみようぜ。


水中には意味ありげな寺があった。門のところには竜の彫りものが。


行動を誤まると2人は天にめされてしまうことも。かわいそうに。

ガキ あっ、もうこんな時間だ。テレビ東京でやってる「ファミッ子大作戦」が始まっちゃう。この続きはまた今度にしようね、それじゃぁバイバイ。

——なんの解決も見ないままガキは走り去っていく。彼はゲーマーなのか? オレの勝利の日はいつ来るのか? 新展開の来月号を待て!!

女神転生

デジタル・デビル物語 女神転生

ナムコ
ROM 4,900円
文／ナカジマ

ついに3ヵ月連続して登場したこのゲーム。マップは自分で描いてもらうとして、今月は手順を簡潔に紹介した。

©㈱ナムコ ㈱徳間書店 ㈱ジャストシステム ㈱ビップス ムービック

ごあいさつ

ハ〜イ、僕は「女神転生」の主人公をしているナカジマで〜す。今回はBEEPに頼まれて直々に筆をとることになりました。

ちょっと余談になるけど、僕にはかわいいペットがいます。名前はケルベロスといいます。頭に2本ツノを持った、とってもいい奴です。あっ、ケルベロスもいっしょに登場したいというので2人で紹介していこうと思います。おいケルベロス、ごあいさつは？

「グルルル……ワン!!」

アレ？ ケルベロスって犬だったの？ まあそんなことはいいから本題に入ろうか。

ドーンとフローチャート

えー、今回は「女神転生」の全マップを載せようと㊟のぐわに頼んだんですけど、マップは載せたくない!! と言われちゃったんです。でも、どうしても全マップを載せたかったんで、ケルベロスの友達のヨモツシコメにも頼んでもらったんですけど、ぐわがよけい気分を悪くしてしまったんで、しょうがなくゲーム進行のフローチャートを載せることにしました。でも、このフローチャートもけっこう役に立つからよければ参考にしてください。

それにしても、このゲームはマップが広いですよね。昔はケルベロスもよく迷ったというくらいだから、何も知らない僕達がすぐに覚えられるはずはありません。だから、できればマッピングをすることをお勧めします。かなりの労力だけど、マッピングしなきゃ右も左もわからなくなっちゃいますよ。マッパーという魔法があるけど、これはちょっと見にくいから頼らないほうがいいかも。

戦い方にひとくせあり

ねぇケルベロス、最初のボスのミノタウロスって強いの？

「グルルル……ワン、ワン」

へぇ〜、そんなに強いんだ。それじゃレベルが最低でも15くらいは必要みたいだね。

「グルルル、ワワン」

なに？ この前、合体を明日にひかえたヘケットとキャンサーが想い出づくりに散歩してたら、間違ってミノタウロスの部屋に入ったままで出てこなくなっちゃったって!! そいつはひどい話だ。

じゃ、僕らもレベルが低いうち

女神転生 クリアのためのフローチャート

エリア1からエリア5まで

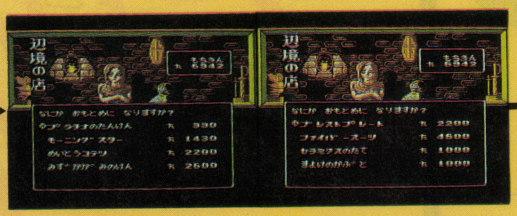
エリア1 ダイダロスの塔

最初はHPも少なくて、苦しい。敵の団体さんからは逃げて、一匹狼を重点的にたたけ！ ちょっと油断をすると、すぐ死んでしまうぞ。弱くて、経験値と金をいっぱいおいていく敵を探そう。ミノタウロスは仲魔2人から3人と自分のレベルが15くらいあれば倒せるぞ。

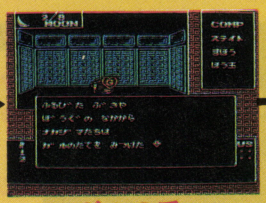
女神転生 クリアのためのフローチャート

エリア1から5まで

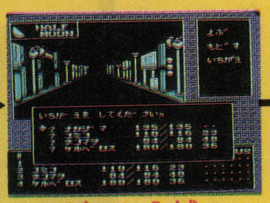
辺境の店で装備



ビエンの通路



ガルの盾

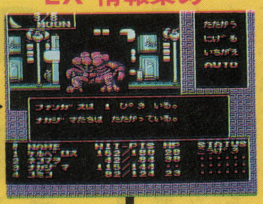


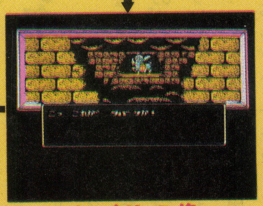
ビエン入城

エリア2 天空の町ビエン

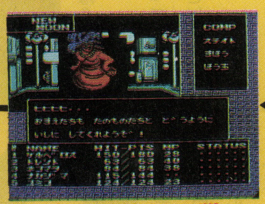
ヴァルハラの回廊を通ってビエンに行けばまたツライ戦い。回復の泉と辺境の店は２Ｆにあるぞ。タバサの像を取りにいくときは、ワナに注意しよう。ＨＰを取られてしまうぞ。タバサの像さえあれば、メデューサの石化攻撃も全然効かない。ここはレベル20あれば十分。

EX・情報集め

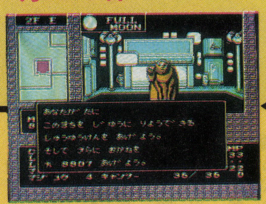




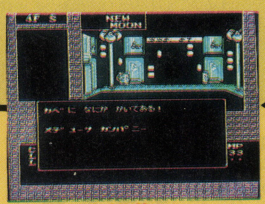
タバサの像



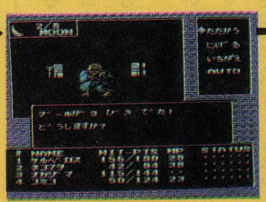
メデューサとの戦い



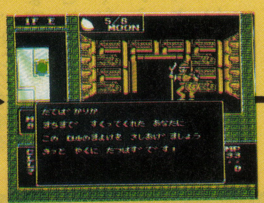
周遊券



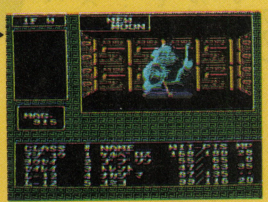
情報集め



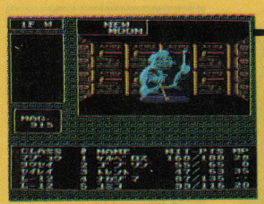
EX・情報集め



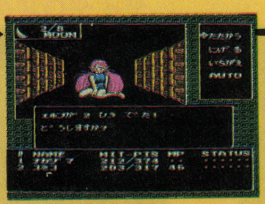
ロルの魔除



ヴァルハラ回廊へ



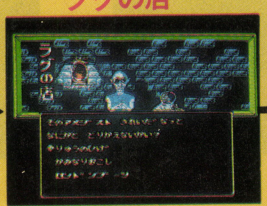
ヴァルハラ回廊



EX・情報集め

アメジスト

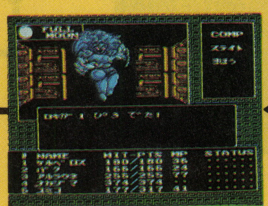
ラグの店



エリア3 ヴァルハラ回廊

ヴァルハラの回廊はとにかく広い。どこに何があるか、探すだけで、何人もの命を落とすだろう。こまめにパスワードを取ったり、ビエンの回復の泉へ帰るといい。ロキ自体はそれほど強くないが、そこにたどりつくまでが苦しいのだ。ロキを倒したら、Ｂ１へ行ってリックという人を助けてやる……。

マズルカ回廊へ



ロキとの戦い

に入っちゃったら、ひとひねりでやられちゃうかも……。君たちも十分気をつけたほうがいいぞぉ。

やっぱり、このゲームは戦い方が一番のポイントかもしれません。楽だからってオートばかりで戦っていては能がないのですよ。とくに弱いうちはオートで戦うなんてとんでもないことです。コン、コンと2回くらいなぐられてそれまででしょうね。魔法もどんどん使っていかなきゃね。体力を回復させる魔法がけっこうおいしいから、こまめにかけるといいですよ。

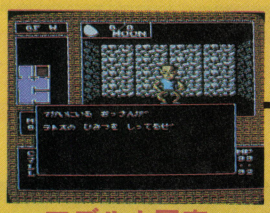
仲魔を盾がわりに前列に出して戦うのも有効です。こうすれば仲魔と同じ敵が出てくると、あいさつをして通り過ぎていっちゃいますから。やっぱりいくら魔物でも仲間関係はしっかりしているようです。

あ、最後にケロベロスが何か言いたいようです。

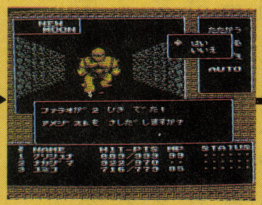
「グルルル、ワワン、ワ～ンワン」

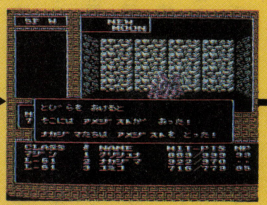
なになに、ボクと同じ形をしたやつで、話しかけると魔ッ貨だけまきあげていくやつがいるので注意してくださいって。そいつは気をつけなくちゃいけないですね。

みんなも仲魔を増やして、楽しい迷宮の探険を存分に満喫してください。それぢゃ!!


マズルカ回廊

辺境の店で装備

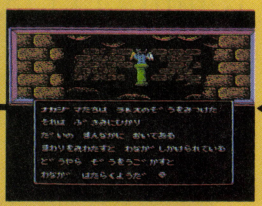

EX・情報集め

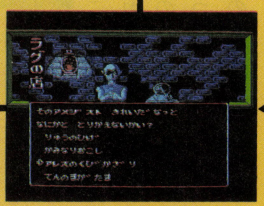

アメジスト

炎の腐海へ

ヘカーテとの戦い

銀のレリーフ


ラトスの像


ラグの店

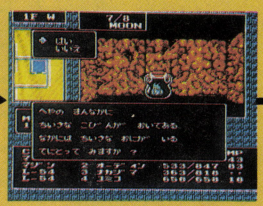
エリア4 マズルカ回廊

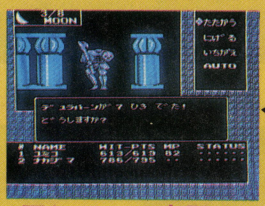
マズルカの回廊は、ヴァルハラの2倍くらい広い。ここで手にいれなければならないのは、ラトスの像と銀のレリーフ。ラトスの像はヘカーテを実体化させ、銀のレリーフはヘカーテの部屋へ行くために必要だ。マメに探せば自然とレベルも上がってくる。しかし、レベルを吸い取る敵〝ロマ〟にだけは気をつけてくれ。

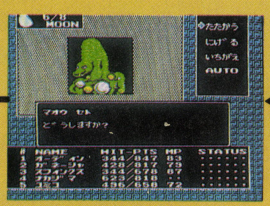
炎の腐海

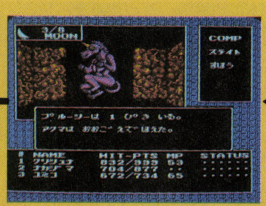
辺境の店で装備

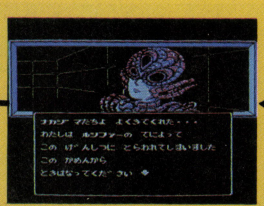
EX・情報集め


ルースの小瓶


アンフィニ宮殿へ


セトとの戦い

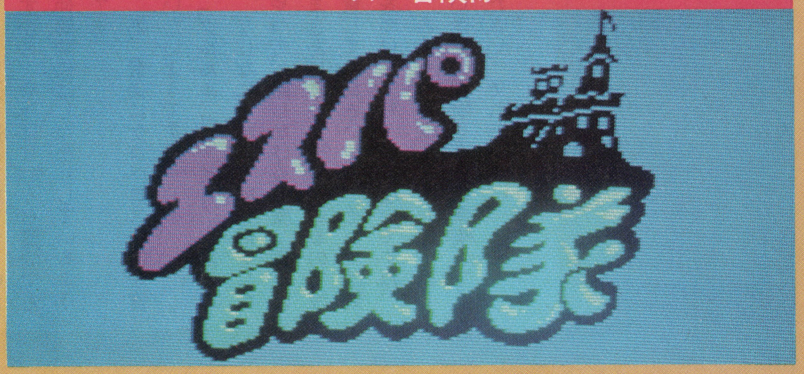

プルーシーのいななき


イザナミの玄室

エリア5 炎の腐海

炎の腐海は歩くだけで、ＨＰが減っていく。イザナミの玄室で、イザナミの衣をもらうのが、第Ｉ条件。このへんにくると、悪魔は全員魔法を使ってくると見ていい。先制攻撃か、こちらも魔法を使って対応するしかない。強い仲魔をどんどんつくろう。

エスパ冒険隊



ジャレコ
ROM　5,300円
文／鼻

とにかく敵キャラクターがゆかい！　その姿だけでも楽しいけど、会話をしてしまうのも、オツなもんだよ。

魔王の砦

エスパ冒険隊とは5人の主人公がおりなす冒険物語。ただし少年少女ばかりでなく、おジイさんまでもが魔王を倒すために活躍するってんだからオドロキだね。主人公たちは、もちろん個性的だが、敵キャラクターがかなりおもしろいのでストーリーとともにキャラクター中心に紹介してしまおう。

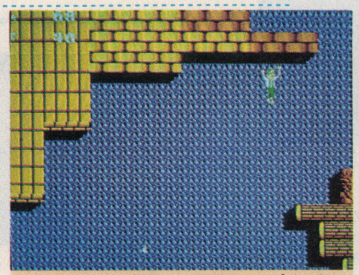
ストーリー

ある日のこと、あなたの耳にどこからか助けを求める声がしてきた。それはテレパシー（言葉や感情や身ぶり手振りを使わずに、他人の感情、思想、思考、観念を感じとったり、自分のことを他人に伝達できる能力）による助けを求める声だったのだ。それを聞いたあなたは、その声の主を救うべく魔王の砦へと出かけて行った。

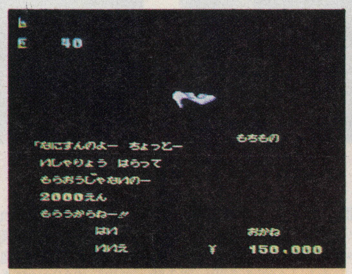
魔王の砦は、強力な魔王の力で封印されていて、中には巨大な滝の流れる部屋、炎の部屋、中庭、水の部屋、展望台の部屋、魔王の部屋が3つなど、全部で大小24の部屋、画面数300（スゴイ！）で構成されているのだ。もちろん各々の部屋には様々な仕掛けがあってキミ（キミたち）を待ちうけている。

とんでもないキャラクター

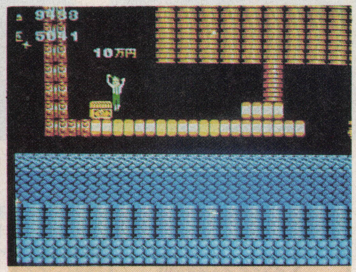
この主人公キャラ5人は、それぞれ違う能力を持っているんだ。このへんは最近流行のパターンと言ってもいいだろうね。では、魔王の砦に登場する主人公キャラを



これが、驚異の8画面ジャンプだ。こいつぁ一気分がハイだぜ!!



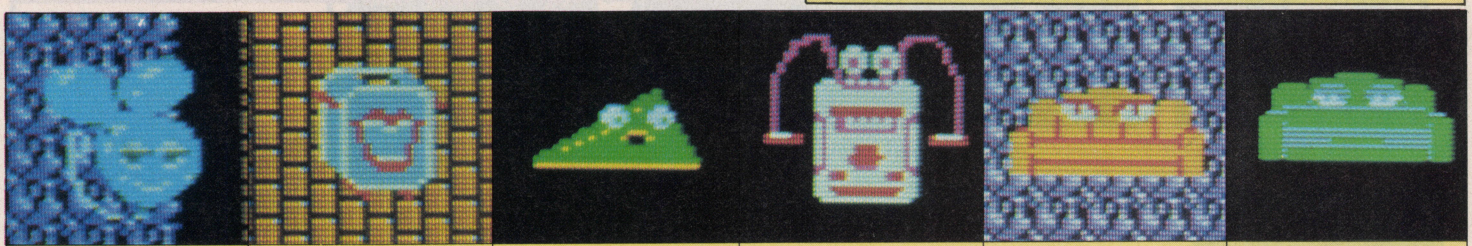
何が慰謝料だ。踏み倒してくれるわ、などと会話がうれしいよーん。



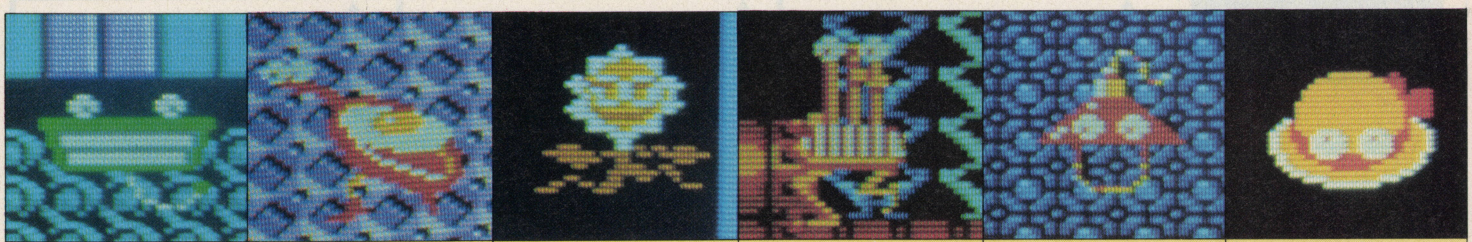
宝箱の中身は、スカから1500万円（！）まで幅広くあるんだぞ。

日用雑貨で構成された敵キャラクター

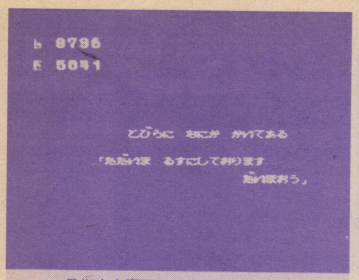
とにかく会話してみよう！



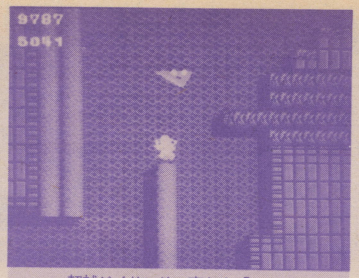
風船　タバコ　三角定規　ファミコン　ソファー　ピアノ



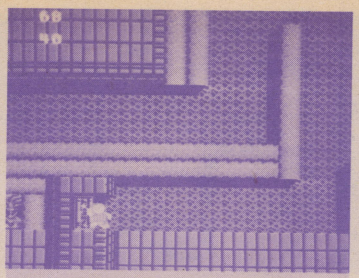
蛍光灯　フライパン　ヒマワリ　いす　ランプ　帽子



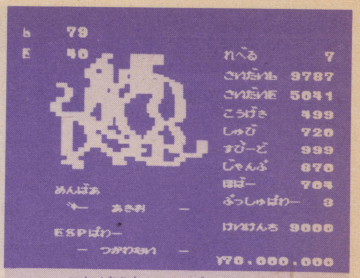
目指す大魔王は……。とにかく不在のようだ。



超越ジイサン並の変な人「ぶんぞうじいさん」とはワシのことじゃ。

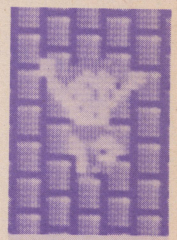


「怪力なのさっ！」のげん太にかかれば、ドアなんかかんたんだ。

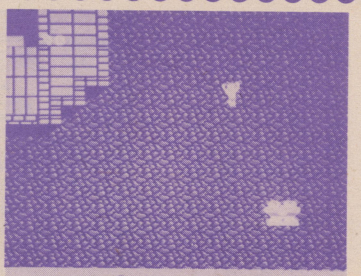


これが城内のマップとデータ類のたくさん詰まった画面だぞ。

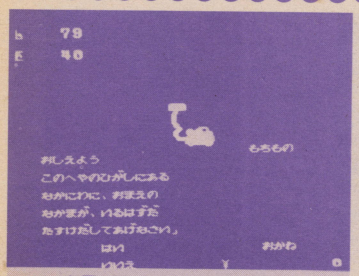
紹介しておこう。



まず、ゲームスタート時に登場するキャラクターがアキオ君だ。〝アキオ（12）〟（13ではない）、の能力は、チビだけどスピードとすばやさが優れているのだ。本人のコメントもおもしろい、「小回りきくぜ！」。さしずめこのキャラは、冒険の先頭にたって進んで行く、明智小五郎シリーズにでてくる少年探偵団の小林少年とか、シャーロック・ホームズシリーズに登場する。ベーカー街特務隊のウィギンズという立場の少年だろう。

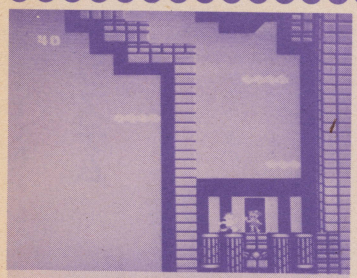


チビの「アキオ」のジャンプじゃ、頂上にとどかないぞ。

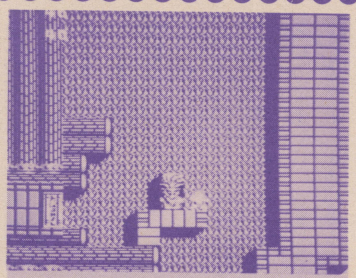


何回か話しかけると変な答えが返ってきたりして楽しいぞ。

次のキャラは紅一点でオチャメな〝マコ（10）〟だ。彼女はホバー（空中で制止する）がとくいだ。コメントは、「空中遊泳は得意よ！」。次は、デブの〝げん太（13）〟、彼は怪力少年なのだ。コメントは「怪力なのさっ！」ふ。次はノッポの〝なおゆき（15）〟。

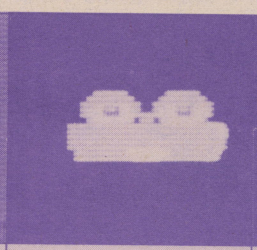


やったぁ、マコちゃんを助けだしたぞ。ぼくはもう1人じゃないぞ。

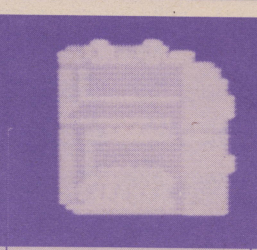


ドアをサッサと開けろよな　このみみずく野郎。

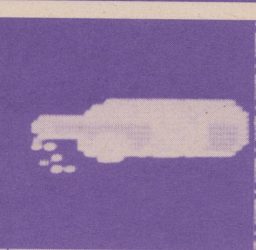
竹



おべんとう



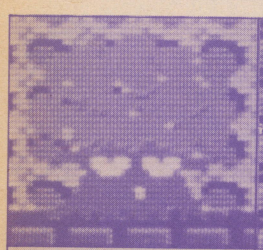
冷蔵庫



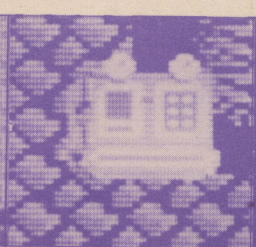
ボトル

レコード

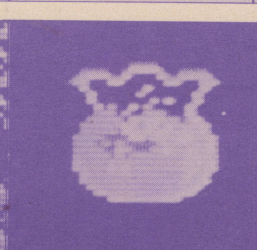
バスタブ



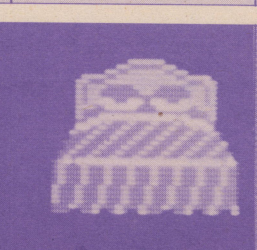
木



公衆電話

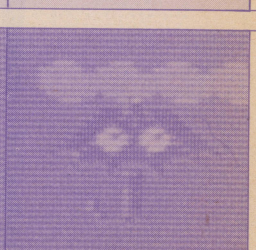


きんぎょばち

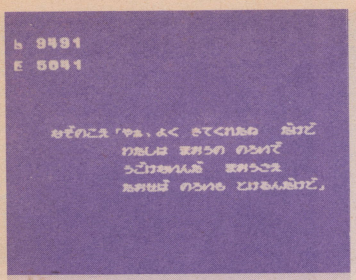


ベッド

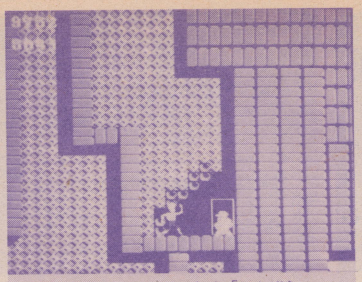
植木

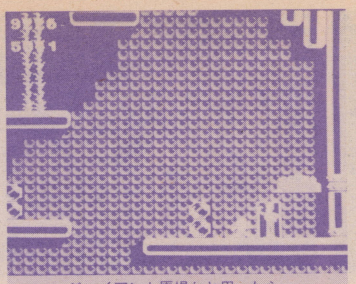


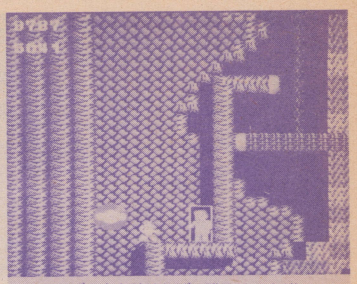
傘



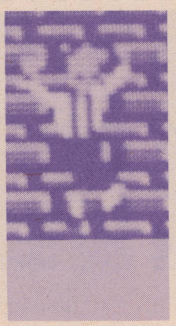
謎の声の主の秘密は、君たちのがんばり次第だぞ。努力してね。


超越ジイサンじゃなく、「ぶんぞうじいさん」みーつけたっと。


ジャイアント馬場かと思ったら、ノッポの「なおゆき」じゃないか。


げん太を助ければ、残るはぶんぞうじいさんのみ。

彼は、ロングジャンプが得意だぞ。コメントは「ジャンプはまかせろ！」。


また、このキャラたちを見ていると、じいさん以外は、どこかすばやいリーダー格の少年とか、リーダーよりリーダーらしいませた女の子や、食べるのが趣味の少年とかが、TV番組にでてくる○○探偵団とか××組とか某国営放送の教育テレビの道徳の時間のノリになっていて笑えるぞ。

ファミコン版ではアキオー人でスタートして、砦の中に捕まっている仲間を助けながら、その能力を生かして、砦をクリアしていくというシステムになっているから最後は、〝ぶんぞうじいさん(88)〟。このじいさんはノロいが、攻撃とホバーに優れている。コメントは「のろまじゃが空中遊泳、攻撃力は誰にも負けん！」。

全員のコメントや性格を見るとブッ飛んでいるとしか思えないね。おまけにチビ、オチャメ、デブ、ノッポと、それだけでほとんど放送禁止の世界になっているのだ(各人のコメントが笑わせてくれるぜ！)。気をつけてくれ。

システム

ゲームは、リアルタイム・アクション・アドベンチャー・ロールプレイング風のごった煮ゲームなんだ。

キャラクターは敵を倒していくたびにロールプレイング的に経験値を貰え、その経験値がある程度たまるとレベルが上がる。するとESPパワーの特殊能力が使えたり、各々のキャラクターの持つ特殊能力がよりパワーアップされるというぐあい。

なお、げん太は防御力がすぐれてるし、高いところならなおゆきというぐあいに、役割分担を明確にしてゲームを進めよう。ジャンプの得意ななおゆきのスーパージャンプはイッキに8画面分もジャンプしてたいへん気分がいいぞ。ぜひ試してみてくれ。

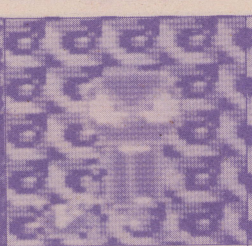
さてアドベンチャー部分の話に入ろう。このゲームがアクションだけだと思ってはいけない。エスパ冒険隊は、敵キャラとでも会話ができるのだ。おまけに一度戦ったりすると敵でも味方でもすねて情報を教えてくれなかったりするところが、とっても奇妙だ。他にも様々なパラメータがあって、本当にキャラを活かしてくれているぞ。

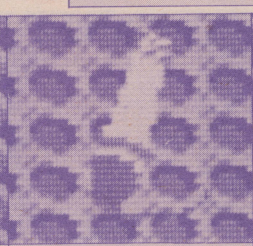
とにかくこのゲームで感じた良い点は、リアルタイムで、アドベンチャーをやっている気分にさせてくれるってことなんだ。RPG的な部分は、ド○ク○のように敵がイエス、ノーで返答をせまってきたりして楽しい会話だぞ。いろいろなゲームのうま味がでていて、先の展開がわからないでワクワクするから、ぜひプレイしてみてちょうだいね。細かいところは説明できなかったけど、イメージとしてこのゲームの世界がわかってくれれば幸いです。

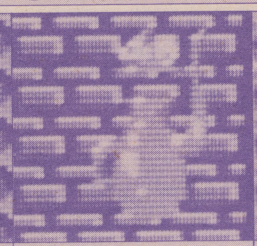
日用雑貨で構成された敵キャラクター

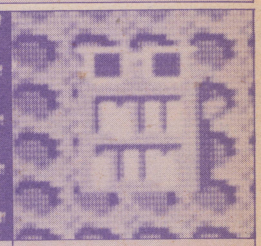
とにかく会話してみよう！

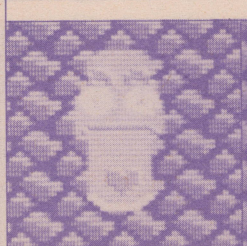
けん玉

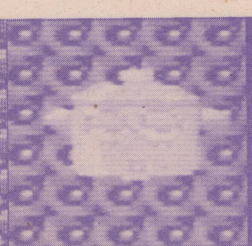

とけい


クレヨン

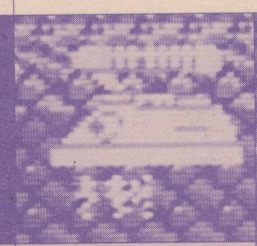

ポット

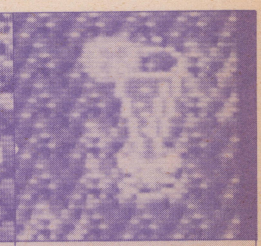

本棚


スリッパ


ナベ

スプーン


アイロン


レモンスカッシュ

ファミコン・あ・ら・かると

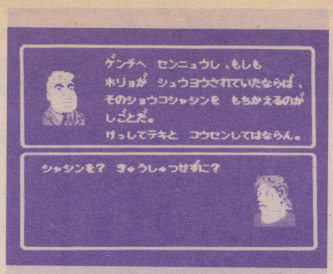
□ランボー
（パック・イン・ビデオ　11月下旬発売予定）

"ランボー"といえばMSXユーザーにはおなじみだけど、これはまったく違ったゲームだ。

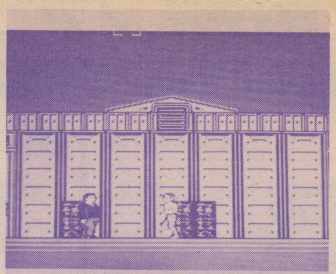
映画"ランボー2"のストーリーにそってゲームは展開する。会話のシーンもたくさんあるので映画を見た人はあの興奮を再現できるぞ。

基本的には横スクロールタイプのシューティングゲームで、マイキャラのランボーの操作性もいいからアクションゲーム独得のノリも十分楽しめる。

アーミーナイフやその他の武器アイテムも充実している。使いこなせればキミは"ランボー"だ！



▲だんだんと、指令や目的が明らかになっていくぞ。


▲まずは人に会って情報を得なければならない。

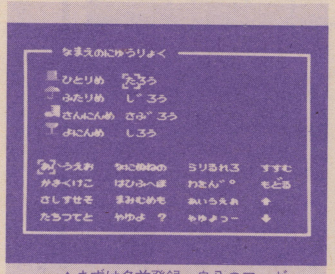
□鉄道王
（デービーソフト　11月発売予定）

ファミコンでボードゲームをやってしまう新企画のゲームだ。

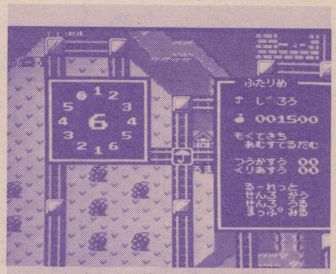
ゲームの舞台はヨーロッパ。プレイヤーはそれぞれの目的地に向かって進みながら線路を買っていくんだ。他のプレイヤーから通行料を取って大もうけだ。

さらに駅に止まるごとに引くカードで資産を交換したり、競馬場でギャンブルをしたりで逆転につぐ逆転！　日本特急旅行ゲームとバンカースをまぜたような感じだ。

4人まで参加でき、さらにコンピュータとの対決も可能だ。誰でも気軽に遊べるから、家族みんなで楽しんじゃおう。



▲まずは名前登録。自分のフィギュアをよく覚えて……。



▲出た目の数だけ進もう。駅に止まれば、カードを引けるぞ。

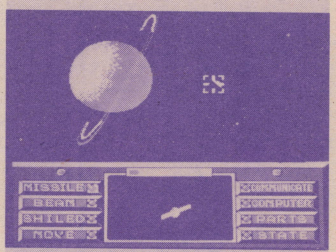
□宇宙船コスモキャリア
（ジャレコ　10月30日発売予定）

宇宙船コスモキャリアの目的は、7つの惑星のどこかに隠された超兵器のパーツを6つ集め、惑星型要塞バトルスターを破壊すること。

画面構成は、宇宙画面（コックピットから見た宇宙空間の3D画面）と惑星画面（惑星の表面を上空から見下ろした状態）に分かれ、それぞれ、探査、交信、交戦を行うことができる。7つの惑星は、太陽系内の惑星の実際のデータを元に作られているので、感情移入できること請け合い。

のんびりやっていると、敵にあやつられた月が、地球に衝突してしまうぞ！

▲惑星内にもモビルスーツがいっぱいいる。

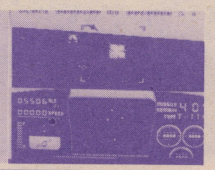


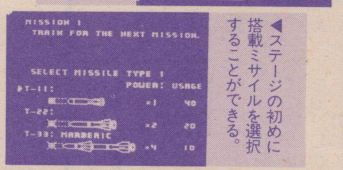
▲敵機発見！　ミサイルで迎撃するぞ。

□トップガン
（コナミ　10月発売予定）

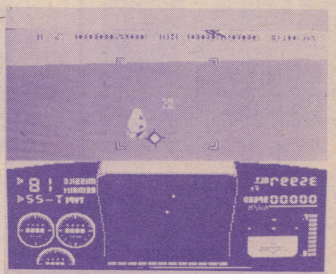
カリフォルニア州サンディエゴ近郊にある、海軍戦闘兵器学校、通称"トップガン"。ここを優秀な成績で卒業したマーベリックこと、ピート・ミッチェルに、ある日緊急発進命令が下された……。

昨年末、爆発的人気を得た映画"トップガン"がファミコン化されるぞ！　トムキャットのコックピットをリアルに再現した3D画面。陸、海、空と変化の多い地形が昼から夜へと変わっていく多彩なグラフィック。キミを本物のトップガン（パイロット）気分にさせてくれる、スゴイゲームになりそうだ！


▶見事に敵機を撃墜。見たかトップガンの実力を！



◀ステージの初めに搭載ミサイルを選択することができる。



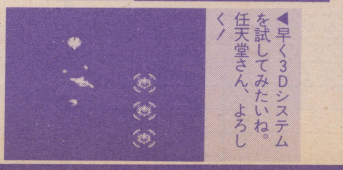
▲狙うは戦艦！　キミの腕を見せてくれよ。

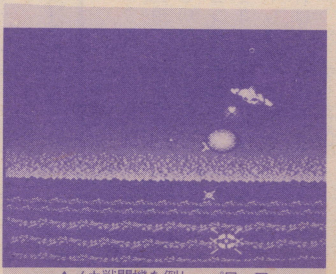
□ファルシオン
（コナミ　10月発売予定）

トップガンに引き続き、コナミから、またもシューティングゲームが発売される。それも、"世界初の、ファミコン3Dシステム対応"というスゴイもの！　この秋任天堂より発売される、液晶3Dメガネを使って、いままでにないような臨場感や立体感が迫ってきそうだ。

ゲームそのものの内容は、流れてくるカプセルを取ってパワーアップする、グラディウス3D版といったところだ。多少の変更があるかもしれないが、3Dシステムの醍醐味を十分に満喫できそうだね。

▶母船登場。敵の攻撃も、なれないと、よけにくいよ。


◀早く3Dシステムを試してみたいね。任天堂さん、よろしく！

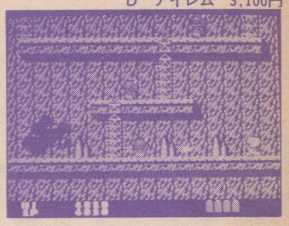

▲メカ戦闘機を倒し、パワーアップカプセルを獲得せよ。

★最新ファミコンゲームお買い得情報★

BEEPライターが独断で決める

妖怪屋敷

D アイレム 3,100円



▶高いところから落ちる姿は、けっこう笑える。

町のはずれにある妖怪屋敷のお札を、リカちゃんがはがしてしまってさあ大変！　どじょうが出てきてコンニチハ……じゃないや。彼女を助けに行くコウジ君の唯一の武器はなんと懐中電燈。

中は複雑な迷路になっていて、お札を5枚あつめなければボスのところにいけないというのがケッコウムズイ。

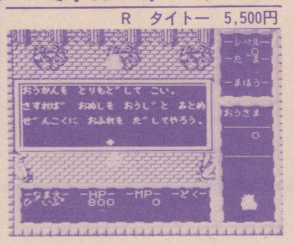
マップは複雑につながっているので、いろいろなテクを使って切りぬけよう。目新しさはないが、遊べるよ。

（評●TAKE ON！）

お買い得表	
キャラクター	★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★

ミネルバトンサーガ

R タイトー 5,500円



▶けっこうレベルは上げやすいのだが……。

ドラクエタイプだが戦闘モードはリアルタイムだ。魔法や弓矢をつかう仲間といっしょに、集団戦が楽しめる。さらに傭兵もやとえるので、めんどうなときは勝手に戦ってもらおう。必ず逃げだせるというのも新しいぞ。

連れていく仲間はそれぞれ主人公と別の目的を持っている。生き別れの母に会うためとか、恋人にうらぎられた神官とか。〝出会いと別れ〟というか、人情味が感じられるソフトだ。

（評●TAKE ON！）

お買い得表	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★★

ランボー

R バック・イン・ビデオ 未定

▶せっかくだから、もっとキャラクターを似せてもよかったと……。

パック・イン・ビデオだけど、パソコン版とは別ものだよ。キャラクターが大きくなり横スクロールのアクションゲームになった。

敵を倒すと経験値に相当するANGER（怒り）がたまっていき、ナイフの強さが変わっていくんだ。

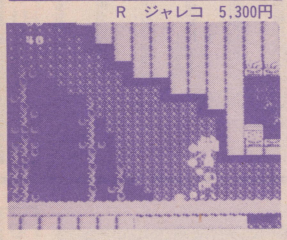
トラウトマン大佐やコーなどの映画のキャラクターが登場するぞ。会話をすると、〝ランボー怒りの脱出〟の映画の雰囲気が味わえるぞ。でもアクションはムズイ。

（評●間似谷林蔵）

お買い得表	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★★

エスパ冒険隊

R ジャレコ 5,300円



▶塔のマップを覚えれば、それほどムズカシイものではない。

リアルタイム・アクション・アドベンチャーという売りだけに、すごいぜ。目的は、なぜか大魔王に捕まった4人の仲間と魔王の退治、魔王に呪いをかけられた人の救出、と盛りだくさんとしか言いようがない内容を持っている。そのうえRPGの要素まで入って、ほんっとおーに（©芋）楽しい内容。キャラクターがたくさんあったりして、楽しめること請合いだ。君もエスパーになって、イー・エス・パー（三ツ木清隆）とさけんじゃおー。

（評●（鼻））

お買い得表	
キャラクター	★★★
スピード	★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

スターゲイト

R ハル研究所 3,900円

▶ドヒャー、シンプル。自機が制御しにくいよう。

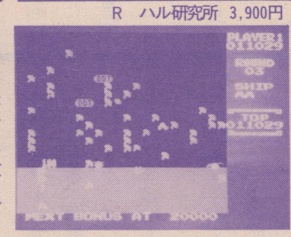
謎の生命体〝MC-68000〟を破壊するために、ディフェンダーを駆使し全面クリアを目指す正統派アクションゲーム。このゲームは、その昔アタリというコンピュータゲーム機で動いていたレトロソフトなのだ。が、しかし、この画面を見て「なんなんだこのゲームは!!」という人をおちょくっとんのか!!」という人と「うわー、こいつはなつかしいぜ!!　買わなきゃ損だ!!」という人に分かれるだろう。でも9対1で前者の意見が多いことは必然……。

（評●たけじゅん）

お買い得表	
キャラクター	★
スピード	★★★★
グラフィック	★★
操作性	★★★
サウンド	★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★

ミリピード

R ハル研究所 3,900円



▶表示画面が小さい分、ムズカシイかもしれない。

このゲームは巨大昆虫やキノコの攻撃をかわして次々に面クリしていくインベーダータイプのゲーム。

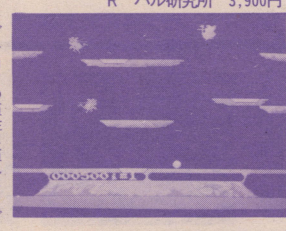
キミはこれらのハル研究所の新作3本を見て何を感じたか？　今の中学生、小学生は当然このようなゲームには見向きもしないだろう。しかし、アタリのゲームを知っている人には本当に感動もののゲームなんだ。結局言いたいことは、このゲームは昔のソフトの移植であり、手を抜いて作ったのではないということなんだよ。

（評●たけじゅん）

お買い得表	
キャラクター	★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★
操作性	★★★
サウンド	★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

ジャウスト

R ハル研究所 3,900円



▶ダチョウの慣性に慣れるまでがたいへん！

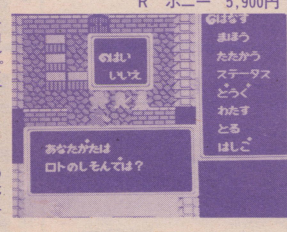
むかし、むかしにファミコンで出た、「バルーンファイト」に似たゲームがこのジャウスト。ダチョウのミロに乗った主人公ラダの唯一の攻撃方法は敵にヤリをさして卵にしてしまうこと。でも、卵を取らないと、より強い敵に生まれ変わってしまうから注意しろ!!

一口でこのゲームを言うと、「シンプル」になる。しかしダチョウは加速力があるから、慣性の法則をつかみきらないと敵とは渡りあえない。このゲームを君がどう見ようと自由。（評●たけじゅん）

お買い得表	
キャラクター	★★★
スピード	★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

ウルティマ

R ポニー 5,900円



▶コンピュータRPGの元祖なのだよ、諸君！

世界最高のRPG、ウルティマシリーズのファミコン化だ。ウルティマは、コンピュータRPGの元祖ともいえる作品なので読者のみんなも知っていると思う。

BEEPでもパソコン版の紹介をしていたので、ファミコンユーザーは、発売するのを首をナガーくして待ちかまえていたと思うんだ。これは、その期待を裏切りはしないけど、ド○ク○をふまえたつまらない会話をいれすぎて、本来の楽しみが薄れている……。それがすっごーおーく残念だったぞ。

（評●（鼻））

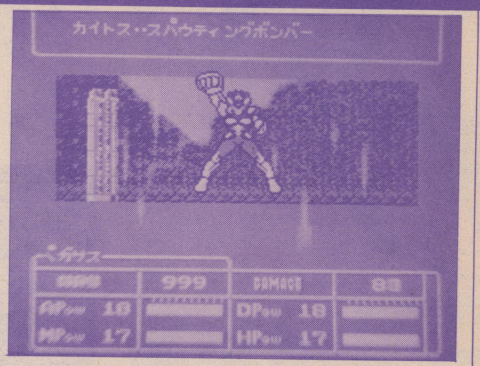
お買い得表	
キャラクター	★★★★
熱中度	★★★★
グラフィック	★★
操作性	★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★★

★新・出る順ソフト表★

発売月日		ゲーム名	対応機種	メーカー名	定価(予価)
10月	9日	トップルジップ	FCD	ポーステック	4,200円
		ウルティマ	FC	ポニー	5,900円
	13日	エスパ冒険隊	FC	ジャレコ	5,300円
	20日	インドラの光	FC	ケムコ	5,300円
	21日	ミネルバトンサーガ	FC	タイトー	5,500円
	23日	ファルシオン	FCD	コナミ	2,980円
		覇邪の封印	FC	アスキー	5,800円
	26日	ロマンシア	FC	東京書籍	5,300円
		妖怪屋敷	FCD	アイレム	3,400円
	27日	桃太郎伝説	FC	ハドソン	5,800円
	30日	トップガン	FC	コナミ	5,300円
		ファミコングランプリF1レース	FCD	任天堂	3,500円
		宇宙船コスモキャリア	FC	ジャレコ	4,900円
		ファミリーコンボーザー	FCD	東京書籍	2,980円
		バブルボブル	FCD	タイトー	3,500円
	下旬	アルテリオス	FC	日本物産	5,500円
		怒II	FC	SNK	5,500円
	予定	サイドポケット	FC	ナムコ	3,900円
		ファミリーサーキット	FC	ナムコ	3,900円
11月	2日	ジャウスト	FC	ハル研究所	3,900円
	13日	谷川浩司の将棋指南II	FCD	ポニー	3,000円
	21日	マイクタイソン・パンチアウト!!	FC	任天堂	5,500円
	27日	地球戦士ライーザ(仮称)	FC	任天堂	5,000円
	上旬	ファイヤー・バム	FCD	ハル研究所	3,300円
		リップルアイランド	FC	サン電子	未定
	下旬	松本享の株式必勝学	FC	イマジニア	9,800円
		愛の伝説	FC	イマジニア	5,300円
		ファザナドゥ	FC	ハドソン	5,900円
		ガーディク外伝	FC	アイレム	5,300円
		信長の野望	FC	光栄	未定
	予定	アスピック	FCD	ポーステック	未定
		SDガンダム(仮称)	FCD	バンダイ	3,300円
		ファミトレ運動会	FT	バンダイ	4,900円
		タイトーグランプリ	FC	タイトー	未定
		京都龍の寺殺人事件	FC	タイトー	未定
		ランボー	FC	パック・イン・ビデオ	未定
		ウィザードリィ	FC	アスキー	未定
		鉄道王	FC	デービーソフト	未定
12月	1日	テレフォンアドベンチャー第一話	FCD	任天堂	3,500円
	中旬	ボールブレイザー	FC	ポニー	未定
	予定	ウルトラマン2	FCD	バンダイ	3,300円
		風雲たけし城	FC	バンダイ	4,900円
		ゲゲゲの鬼太郎2	FC	バンダイ	5,500円
		ドルイド	FCD	ジャレコ	未定
		ドラゴンクエストIII〜そして伝説へ	FC	エニックス	未定
		エリュシオン	FC	東京書籍	未定
		ディプダンジョンIII	FC	DOG	未定
未定		風雲少林拳2	FCD	ジャレコ	未定
		太陽の神殿	FC	東京書籍	未定
		聖書1999	FC	イマジニア	未定
		ドタ君の冒険浪漫	FC	イマジニア	未定
		コズミック・システム	FC	イマジニア	未定
		聖剣伝説	FCD	DOG	未定
		ムーンボールマジック	FCD	DOG	未定
		飛龍の拳2	FCD	カルチャーブレーン	未定
		キャプテン翼	FC	テクモ	未定
		ゴルゴ13	FC	ビック東海	未定
		スターウォーズ	FC	ナムコ	未定

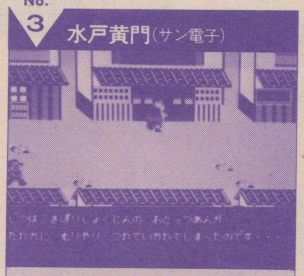
★ファミコンゲーム TOP 10★

No.1 聖闘士星矢(バンダイ)



▲アニメ人気もすごいから、当然1位になると思ってたけど……。

No.3 水戸黄門(サン電子)



▲助さん格さんをしたがえて、黄門様が大活躍!

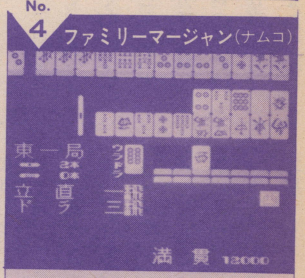
No.2 燃えろ!!プロ野球(ジャレコ)

▲1位との差はわずか! 来月もこのパワーは続くのか。

No.5 ボンバーキング(ハドソン)

▲超シリーズ第1弾として、早くもランクイン!

No.4 ファミリーマージャン(ナムコ)



▲対戦相手が選べて、そこそこ満足できる。©㈱ナムコ

ランク	前月ランク	ゲーム名	メーカー・定価
1	—	聖闘士星矢	バンダイ・5,500円
2	1	燃えろ!!プロ野球	ジャレコ・5,500円
3	—	水戸黄門	サン電子・5,300円
4	—	ファミリーマージャン	ナムコ・3,900円
5	—	ボンバーキング	ハドソン・5,500円
6	—	ハイウェイスター	スクウェア・4,500円
7	5	ドラゴンスレイヤーIV	ナムコ・4,900円
8	—	奇々怪界	タイトー・3,800円
9	—	大魔司教ガリウス	コナミ・4,900円
10	3	クレオパトラの魔宝	DOG・3,300円

★協力店 ●西武百貨店(東京・池袋) ●阪急百貨店(大阪・梅田) ●ヤマギワホビーショップ(東京・神田) ●寿屋日吉店(神奈川・港北) 集計期間は昭和62年8月1日から9月1日まで。※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

我超伝道インタビュー 4

超伝道の4人めは、ゲームデザイナーの木屋さん。自作のゲームのことや、これからの展望などをうかがってみた。終始、冗談まじりに話す木屋さんは、やっぱりスゴイ人だった。

聞き手●我流子

木屋善夫

昭和35年、福岡県生まれ。日本ファルコムを根城に、一時代を画す名作を次々と作りあげているゲームデザイナーだ。現在、新作「ソーサリアン」の制作で、大忙しの毎日を送っている。

今回は、あのドラゴンスレイヤーシリーズを作った、日本ファルコムの木屋さんに、ゲームを作るときの苦労や、今まで作ったゲームのバックボーンについて聞いてみた。

とりあえず昔話でも…

我流子　ところで、木屋さんのお作りになった最初のゲームというのは？

木屋さん　第1作目は、シミュレーションウォーゲーム(?)のギャラクティック・ウォーというやつなんですよ。宇宙戦争のゲームで、自分の母星から宇宙船を飛ばして、敵の空母や戦闘機と戦うゲームです。

我　第2作目は何というゲームだったんですか。

木屋　ベーシックで組んだ、悪名高き「パノラマ島」という、やたらにパッケージの大きなゲームですよ(笑い)。

我　ぼくもやりました。でも、パノラマ島には、木を叩いて食べ物を取るとか3D迷路といった、それまでの日本のゲームにないシステムが取り入れられてましたね。やっと今ごろになって国産の他のRPGにも取り入れられてますけど。

木屋　あれは、ウルティマのパクリじゃないですか(笑い)？

でも日本ファルコムって会社自体が、アップルのソフトを昔から扱ってて、ウルティマとかウィザードリィなどもよく見てたので比較的他のソフトハウスさんより知識があったんだと思いますよ。

我　それで次にお作りになった、「ドラゴンスレイヤーI」では、パノラマ島で表現しきれなかった点を、表そうと考えたんですか。

木屋　いやぁ、パノラマ島は自分の力がいたらなくて、なんといってもベーシックですからねぇ。アイデアだけ、どんどん大きくなっちゃって自分で処理できなかった。ドラスレの場合は、ゲームの目的をあまり意識しないで作ったんです。まあ一応、王冠を集めてドラゴンを倒す目的があるんですが、ただ目的を果たす以外にもっと違った遊びかたをしてもらいたかったんです。

まぁ結果として、わけがわからないゲームという印象与えちゃったんですね。僕としては、敵を集めて攻撃したり誘導するといったいろいろな楽しみを味わえるゲームをと思ったんですよ。

我　僕は、パズル的な要素があるなと感じましたよ。どうすれば敵を迂回できるかとか、どうすれば、あの場所には行けるんだろうといった。

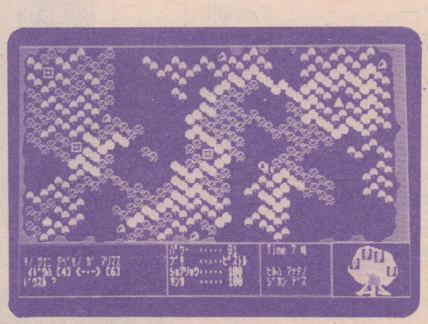
木屋　そういうゲームだったんですけど、やっぱり駄目ですね。ウケませんよ。「ザナドゥ」みたいにきちんと目的があって、最後にボスを倒して感動のエンディングがないと駄目なんですね。

我　それでは、きちんとした目的があるゲームをということで、ザナドゥが生まれたわけですか。

木屋　いえ、ザナドゥの場合は、ちょっと違うんです。まずディスクにどのくらいデータを入れられるかを調べたんです。そうしたら、モンスターは100匹ぐらい、画面数はこのくらいとか、各面の広さはこれぐらいになるとかがわかったんですよ。そしてまず仕様書みたいなものを作ったんです。モンスターは何種類、魔法のアイテムが何種類とやっていったらとんでもない数字になったんです。それを他の人にみせたら「こーんなものでぎるわけない、絶対できるわけない」とか言われて、これはやるしかないなと……(笑い)で始めたら意外とかんたんにできたんですね。

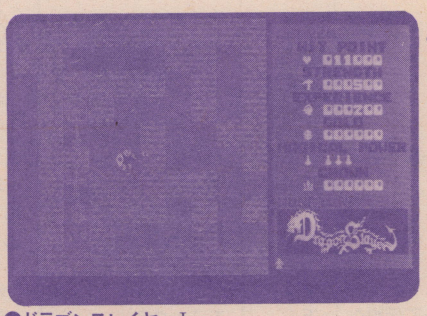
我　「ザナドゥ・シナリオII」はザナドゥで入れられなかったユーザーの希望を入れようとしてお作りになったんですか。

木屋　いえ、あれはドラスレシリーズの1本と考えられていないんです。ただの追加シナリオなんです。シナリオだけ渡す感



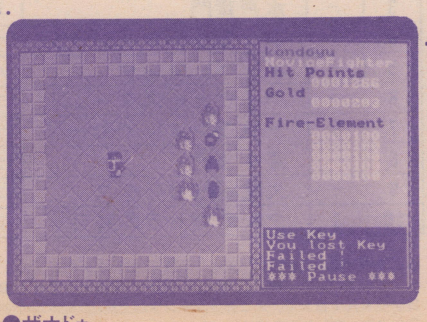
●パノラマ島

1984年3月発売。この作品が木屋さんのRPG第1弾となった。巨大な箱にア然としたもんだった。



●ドラゴンスレイヤーI

1984年10月発売。この作品が、現在のアクションRPGの元祖となったといっても過言ではない。



●ザナドゥ

1985年11月発売。アクションRPGの頂点。ウィザードリィ、ウルティマと並ぶ新分野を開拓したゲームだ。

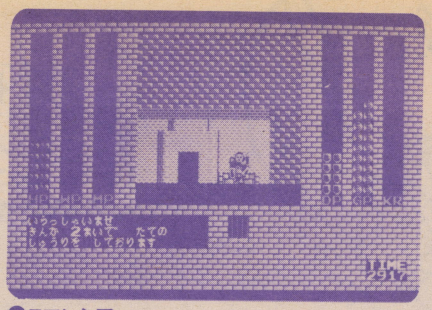
じだったんですが、結局プログラムの手直しも少ししましたね。

我　次が「ロマンシア」だったと思うんですけど。

木屋　ドラスレIを作ったときに、RPGというとウルティマかウィザードリィの2つしかなくて、目先の変わったやつを作りたかったんです。ドラスレでアクションRPGへの橋渡しをして、ザナドゥで、その頂点を極めようと思ったんです。その後どんどんアクションRPGが出てきてコンピュータRPGの主流になってしまったでしょ。

今度は、謎ときを主体にしてRPGを作ってみたい。アドベンチャー的なRPGを目指してロマンシアが生まれたんです。そうすれば、アドベンチャー的なRPGのいい作品がどんどん出てくるかもしれないと思ったんです。

いやぁ、でももう感覚が古くなってきたから引退ですね（笑い）。

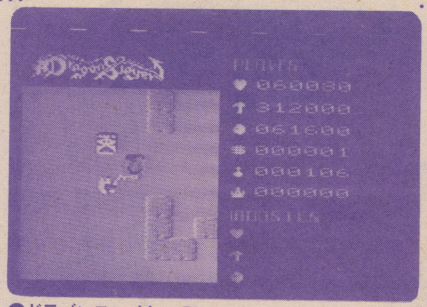


●ロマンシア

1986年10月発売。アドベンチャーRPGといえる作品。今度発売されるソーサリアンは、このシステムの改良型。

我　そんなことはないですよ。だって、ドラスレⅣでも新しい感覚が出てたんじゃないですか。

木屋　ドラスレⅣはね、敵が強いのがいいゲームじゃないんだぞということをファミコンユーザーにも少しでもわかってもらいたかっただけなんです。



●ドラゴンスレイヤーⅣ

1987年7月発売。キャラクター性を十分に生かしきったゲーム。現在、木屋作品唯一のファミコンソフトだ。

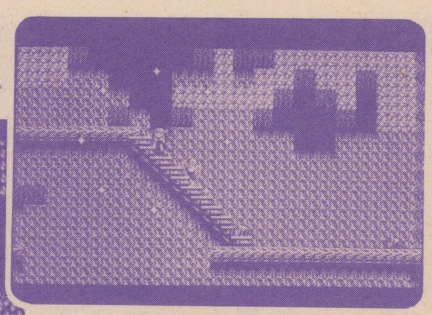
ソーサリアンと魔法の話

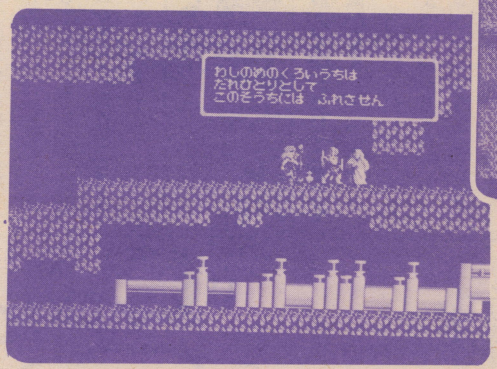
我　木屋さんの今度の新作は「ソーサリアン」ですね。これは、どのゲームの発展型なんですか。

木屋　僕としては、ソーサリアンは、ロマンシア型RPGの頂点に立つゲームとして考えているんです。

我　ソーサリアンは、魔法を前面に押し出していますね。今までの木屋さんのゲームを見てきますと、魔法は強力ではあるが大事なものじゃないという感じを受けたんですが。

木屋　今までのゲームの魔法って自分がレベルアップしたり、経験を積むことによってコンピュータが特定の魔法を勝手にくれますよね。なんか、ヘンだなっと感じたんですよ。よく、魔術師が一生かけて何とかの魔法とは、その物質が持っている力を引き出すみたいなものだと思うんですよね。だから魔法を使う第1回目は、どんな効力を発揮するかも、よくわからないようにしたいんですよ。でもネーミングで大体バレますけどね。ほかにも薬草の調合など品物の効果もわからないようにしたいんです。とにかく、ゲーム中に何でもできるようにしたいので、バランスを考えるのが難しいですね。





●ソーサリアン

年末最大の目玉ゲーム。今までのゲームとは違う魔法のシステムがウリだ。木屋さんは、今度も新境地を開拓するぞ。

こんなゲームがしてみたい！

我　ところで、木屋さんの場合、どういうプロセスで、ゲームを作っているんですか。

木屋　最初に核となる部分をキッチリ作るんです。そこから、とめどなく発想を広げていって頭の中から湧いてくるものをできるかぎり取りこんでいくんです。

僕は、プログラマーなもんで、このアイデアは、実現できるとかできないとかの判断が、反射的にできるんですよ。後は、ハードの容量との相談で、ありあまるアイデアをどう整理していくかということですね。とにかく、発想自体で困ることはないんですが、整理する段階でいつも地獄を見てます。

我　できることと、できないことがすぐ判断できるのって、すごくいいですね。僕なんかが、ゲームに口出ししたら、これも入れろ、あれも入れろでプログラマーを破滅させますよ（笑い）。ところで、木屋さんが、こんなものなら絶対やってみたいというようなゲームは？

木屋　僕としては、コンピュータを使ってゲームしてるんですから、RPGの戦闘結果や宝物などの配置に乱数を絶対使いたくないんですよね。だって、モンスターとの戦いにしたって、宝物を置く場所にしても必然的に決定されていると思うんですよ。それにRPGって、自分で判断するゲームでしょ。見えない敵や、戦いたくないときに敵に遭遇してしまうことにも疑問を感じているんです。本当に作りたいのは、自由にゲームができるシステム。たとえば、剣と魔法の世界のRPGのなかでヒーローにわざとならないで町のパン屋の役をして静かに余生を楽しむとかね。1人1人、ヘンな役になりきってパソコンネットかなんかでプレイすると絶対楽しいですよ。

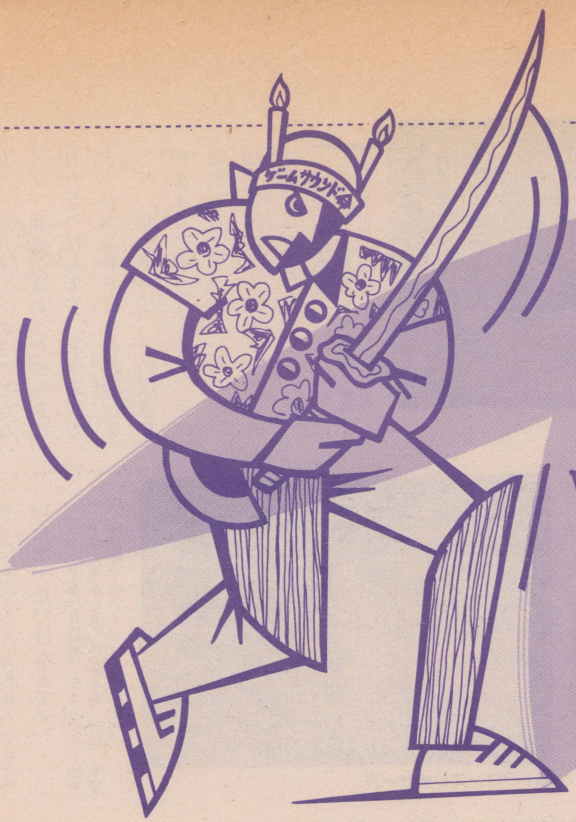
我　今日は、ほんとにありがとうございました。

ソーサリアン制作のハードワークで、目を真っ赤にしながらも、軽くインタビューを引き受けてくださった木屋さん。その頭の中のアイデアの豊富さには、ただただ、驚くばかりでした。

END

サウンド ク・ラ・ブ

[14] いわせてもらいます！編



ハードの進歩にともなってゲームサウンドも急速に進歩をとげた。しかし、その反面で最近気になることがある。今回は、この点をめぐって書いてみたい。

■文／冨田　丈
■イラスト／嶋岡誠一郎

今回はあえていわせてもらいます。最近のゲームサウンドはおもしろくなくなってしまった！　どうしてこのような情けない状態になってしまったのでしょう。私としてはその原因をつきとめねばならないと思っています。

これから話すことのほとんどは悪口と取られてしまうかもしれませんが、たんなる悪口にとどまらない問題ではないかと思っています。

悪口というのはただ単に自分の好き勝手をいっておしまいですが、ここでは今までゲームサウンドの良い点ばかりを指摘してきた私が、あえて投げかける問題提起として受け取っていただきたいのです。もちろん、私の意見に反対の人もいるとは思いますが、このような考え方をしている者がいるということを業界の人たちに知っていただき、さらにこれをステップに新たなゲームサウンド制作に力を注いでもらいたいのです。

ハードの進歩が2つの問題をひき起こした

まず、最近の傾向として効果音がどれも似かよったものになっていること、それに完全にゲームと離れてしまっているBGMが多くなってきていることの2点があげられます。

先の効果音が似かよってきていることについては、ここ数年サウンドに関するハードが急速に進歩し、それに追いつけなくなったものと、そのあまりの便利さにおんぶしてしまったものの2つが影響している。そのハードというのはいうまでもなくFM音源です。

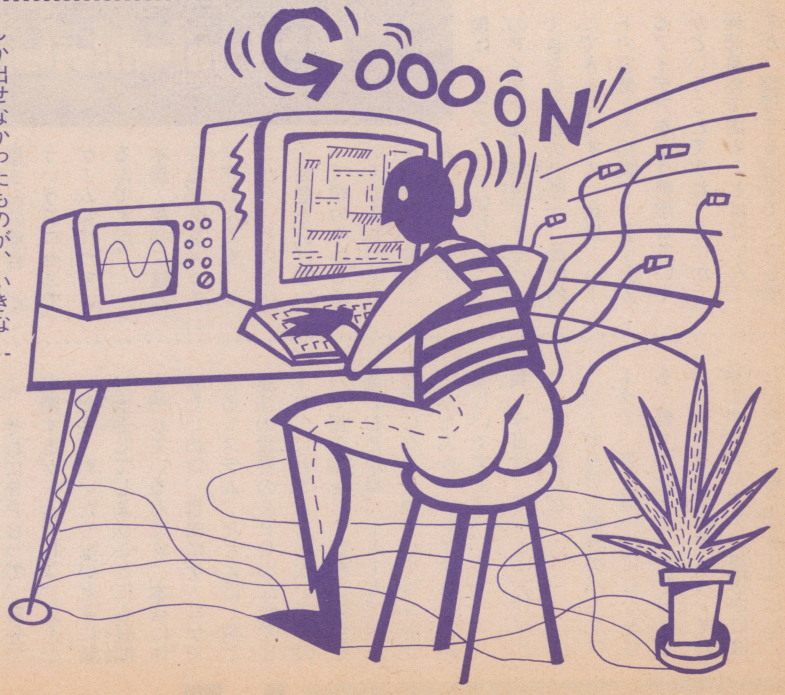
前者はこれからがんばればなんとかなるとして、問題なのは後者です。

FM音源がこのゲーム業界に出たのは、はっきりいってゲームサウンドの革命ともいえる大事件でした。

今までPSGのような単調な音しか出せなかったものが、いきなりとびきりリアルな音を出せるようになったのです。

たとえば爆発音ひとつとっても、PSGの場合はノイズと方形波を使い『ゴーン』という音を作っていて、それだけでもたいへんなシーケンスを組まなければならなかったのです。ノイズの音の高さの決定、方形波の音程、そして時間とともに減衰していく音量等々。

しかもPSGでは、出せる音が3つ（厳密にいうとちがいますが、ここでは便宜上こういっておきます）と、たいへん少なく、しかも音の波形ははじめから『方形波』と決められており、これはどうアガいても変えることはできなかったのです（これも本当は何とかなるのですが、とほうもない労力が必要とされるため、考えに入れません）。よって非現実的な音に逃げるしかなくなっていたわけですが、ここにFM音源が登場してきたのです。



FM音源は最初のパラメータ設定が複雑ですが、それさえすませてしまえば、あるレジスターを一発叩くだけで爆発音等が出てしまうのです。しかも倍音が含まれるため、たいへんにリアルな音で!!

しかし、それがかえって仇になってしまったようなのです。使い回しという状態が出てきたのです。

こう考えてください。FM音源

には多くのパラメータがあり、それを設定することによって、一つの音ができる。そして、それを一枚のカードにしまっておくことができ、いつでも取り出せる状態になっていると。

そうなれば音作りなんてかんたんなものです。ただカードのリストを見て、使えそうなものがあればそれを引き出してくればよいのですから。その結果、各社に多少の違いがあるとしても、どの効果音も似かよったものになってしまったのです。

もちろん、PSG時代にもそのシステムは使われていたのですが(いや、かえってPSG時代のほうが多かったかもしれませんが)、FM音源といういわゆるシンセサイザーチップの出現によってよけいに拍車がかかったようです。実際、FM音源、とくにOPNには限りない可能性があるのです。パラメータの組み合わせと、さらにそれにシーケンスを加えるという作業を足せば、無限ともいえる音が作れるのです。にもかかわらず現状は、目先の音の良さに惑わされ、探求することをやめてしまっているのです。

私の知りあいには200以上の音源を持っていながら、新しいゲームの企画を受けとるたびにパラメータを操作し、新しい音源を作っている人がいますが、彼曰く、「まだまだFM音源には可能性があるよ」とのことです。仮りにもサウンドクリエイターを名乗るならば、彼のように探求精神を忘れないでほしいものです。

ゲームを忘れた曲作り

ではBGMに関してはというと、何か勘違いしているのではないかと思われるものが最近氾濫しています。よく考えてください。これは〝ゲームのBGM〟なんですよ。

この傾向が顕著なのは大型筐体を使ったS社のゲームとパソコンでアクションロールプレイをヒットさせているN社のゲームです。たしかに両者のハードとその作曲テクニックにはすばらしいものがありますが、あえてきつい言葉でいわせてもらえれば、あなたの方の作曲しているものは自分が満足するための曲でしかないのではないでしょうか。ゲームBGMというのはゲームと一体となってはじめてBGMとなるのです。

とくにN社のゲームサウンドは一部で高い評価を受けているようですが、私からいわせると、あれは有名なマンガの名前だけをいただいて自分のレコードを作ってしまうどこかのあーちすとたちと変わりないのではないでしょうか。

これは前にも書いたことですが、あらためてもう一度いわせてもらいます。『ゲームを使って自分を出すのではなく、ゲームの中で自分を表現してほしい』のです。

その点、ナムコやタイトーは本当の意味でゲームBGMを作れる会社だと思えます。それに会社自体、ほんとうにゲームのサウンドを大切にしてくれていることがよくわかり、頭が下がる思いです。

最後に一言。『レコード化を意識してゲームの音楽を作るな!!』といいたいですね。

ゲームサウンドファンとしてのお願い

さて、今回はずいぶんと過激な発言が多かったですが、これもひとえにマンネリ化してきたゲームサウンドの業界に活を入れるためであり、各社の方々にもぜひ読んでいただきたいと思う次第です。もっとも私もゲームのサウンドを作る仕事をしていた(もう過去形です、現在はやめました)ので、こんなことを書くのはおこがましいのですが、今回は一ゲームサウンドファンとしていわせてもらった次第です。

それではどうかゲームサウンド作りをたんに仕事としてかたづけるのではなく、探求心を持ち、ゲームのための作品作りを心がけてください。そして、この世界、まだまだ捨てたものじゃないということを私たちに教えてください。

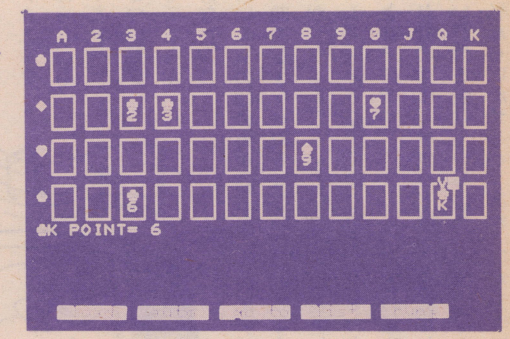
PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77シリーズ
X1/TURBO(Hu-BASIC)

第10回
リバース
ザ カード

バグ猫 たいにゃん

by TINYAN

無敵のプログラマーたいにゃんに、
新たな強敵が現れた!?
たいにゃんの運命やいかに……。



①第1部 またあ?

「今回のところは引き分けにしといてやる――」
と、たいにゃんに勝てなかったブラックTINYANは、捨てゼリフを残して去って行った。
「たいしたことなかったね」
と、たいにゃんとルーラが話していると、突然、
「たいにゃん、今度はこの私と勝負だ」
そこには、ピンクの猫がいた。
それを見たたいにゃんが、
「ね、猫がしゃべったあ!?」
と叫ぶと、そのピンクの猫は、
「なに言ってんだ。そういうお前だって猫じゃねえか」
「あは、忘れてたあ」
と、たいにゃんが言っている間に、その猫はパソコンの前に飛び移り、
「ほら、何かプログラムしてみろ」
「しかたにゃいなあ」
と、たいにゃんがそっちへ行こうとすると、突然ルーラが叫んだ。
「あ、思いだした!!」
「え、にゃにを?」
たいにゃんが聞き返すと、ルーラは、
「そう、全身ピンクの猫といえば、あいつしかいないわ。プログラマーキラーのティダンダ!」
「いかにも」
ここでTINYANは「たこにも」と言おうと思ったが、なんとか思いとどまった。しかし、ピンクの猫が、
「たこにも」
とうとう言ってしまった。3人の、とはいってもTINYANとたいにゃんとルーラだから、正確には1人と1匹と、あと何といえばいいのだろう……、とにかく、3人匹(?)の視線が痛い。それに気づいてか、ピンクの猫はあわてて、
「申し遅れたが、私はティダンダ。私の名前を知っているなら、私の強さも知っていらっしゃるということですな」
「ええ、知っているわよ。ピンクのティダンダといえば、極悪非道の猫として、プログラマーの間では有名だわ」
「ひどい言われようですな。私はただ、バグ取りの手伝いをしてあげているだけですよ」
「なにが手伝いよ。ほんのちょっとしたバグを見つけて、それがさも致命的であるかのように言い立てて、プログラマーを廃人にしてしまうくせに!」
「なんとでも言ってください」
「たいにゃん、よく聞いてね。どんなプログラムにもバグは入っているわ。だから、今度ばかりはあなたに勝ち目はないの。そして、この勝負に敗れたとき、あなたは二度とゲームの作れない体に……」
と、ルーラが言うのをさえぎって、たいにゃんは、
「ルーラ、勝負を盛り上げてくれてどうもありがとう。でも、どうしてもあたしは戦わなくちゃならないのよ」
「どうして?」
「あれを見てよ」
と、たいにゃんが指さしたほうを見ると、
「へっへっへ、ティダンダさんとやら。ウチのたいにゃんと戦いたいのなら、まず、マネージャーであるこの私を通してくれなくっちゃ」
いつのまにか、TINYANがティダンダと話をしている。
「急に言われても困るんだよねえ。たいにゃんのスケジュールは、今月いっぱいつまっているんですよね」
「私は今すぐ戦わなければならないのだ」
「それじゃあ、ちょっと高くなりますよ。まあ、このくらいですかな。*注パチ、パチ」
「それはちょっと高すぎるんじゃないか。せめてこのくらいで、パチ、パチ」
「お客さん、一応は相場ってものがあるんですよ。ま、よござんしょ。間を取って、このくらいで、パチ、パチ」
どうやら、TINYANとティダンダの間では、商談成立ということらしい。こうして、たいにゃんは強敵ティダンダと戦うことになってしまった。

――第1部完――

*注
昔は、値段の交渉のときに、〝ソロバーン〟と呼ばれる電子計算機が使われていたという。「パチ、パチ」というのは、その〝ソロバーン〟が動作するときの音(効果音?)らしい。

②さっそく第2部

というわけで、たいにゃんとティダンダの戦いが始まった。
「できたにゃ」
たいにゃんがゲームプログラムをティダンダに渡すと、さっそく、
「あ、バグだ。こんなバグ出すようじゃプロとは言えないな」
「ふーん、それで?」
と、たいにゃん。ティダンダは続けて、
「あ、ここにもバグが。ひどいなあこれ。あ、ここもバグ、こ

れもバグ、またあったぞ、ここにも。うーん、これは、プログラムにバグがあるというよりも、バグの中にプログラムが混じっているって感じだな」

「で、にゃにか困るわけ?」

たいにゃんのこの一言にティダンダは、

「こんなひどいバグだらけのプログラムには、なんの存在価値もないね」

「でも、動くよ」

「へっ?」

「だからあ、これ、ちゃあんと動くんだってばあ」

「そ、そんなばかな。いいか、見てろ。もうすぐこのキャラクターは、ここのバグでおかしくなるはず……、あれっ? ならない」

「だからあ、動くって言ったでしょお!」

「な、なぜだ。もう一度リストを見せてみろ!」

と、ティダンダは、ひったくるようにリストを取ると、しばらくそれを読み続けた。

「わかったぞ。このAのバグが出そうになると、Bのバグが働いてAのバグを出さなくしている。同じことが、CやDやその他のバグにも言える。な、なんというプログラムなんだ!」

と、ティダンダが言うと、

「へえー、そうだったの」

と、たいにゃん。これを聞いたティダンダは、

「な、なんという……、これだけのことを無意識のうちにやっていたとは。私の完敗だ」

「乾杯――」

TINYANのこの一言は、完全にはずしていた……。

ティダンダは気を取り直すと、

「たいにゃんよ、私に勝ったからといって油断するな。これから先、もっともっと強い敵が送りこまれることになっている。おまえを倒すために、組織は動きだしたのだ。そのなかには、おまえのきらいなネズミの戦士もいるぞ。はたして、どこまで戦えるかな?」

と言って、去っていった。

たいにゃんは、

「一人で勝手に、負けを認めて帰っちゃったよ。へんなの。最後に何か言っていたみたいだけど、長いから聞いてにゃかったよお」

ルーラは、

「ティダンダは、新たな敵が来るって言ってたけど、まさか毎回このパターンでいくんじゃないでしょうね」

作者は、

「ギクッ」

TINYANは、

「あー、あいつ金を払わずに行っちまいやがった」

ちゃんちゃん。

と、思っただろうが、話はこれで終わりではなかった。

「わっはっはっは、かかったな、たいにゃん」

そこにいたのは、やはりブラックTINYANである。

「ぶぁかめ、今回のストーリーは、ゲームと何の関係があるんだい。ほら、おまえらに残されたスペースは、あと4行だぞ。ほら、1行減った。そしてこれで、あと2行だ」

「し、しまった。今回のゲームはカードだ。説明終わり!」

③しまったのつづき

ゲームの内容は、とってもシンプル。52枚のトランプのカードを全部表にできるかというものです。

ルールは、直前にめくったカードが、たとえば♥の6だったとすると、次は♥のカードと6に近い数のカードはめくれない、というものです。カードの位置は、上から♣♦♥♠、左からA 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q Kとなっています。

ゲームスタート時に入力するレベル数によって、どのくらい近くのカードがめくれないかが決まります。レベル0でその数のみ、レベル5で左右5枚目までのカードがめくれません。

たとえば、レベル3で♦の8を引いたら、次は♦すべてと5 6 7 8 9 10 Jのカードがめくれないことになります。なお、最初の1枚は、どのカードでもめくれます。

操作は、8 2 4 6のキーでカーソル(V)をめくりたいカードのところへ動かし、スペースキーでめくります。とちゅうでギブアップするときは、リターンキーを押してください。なお、表示の関係上、10は0で代用しています。

レベル5がクリアできたキミは、天才? それとも……。

④予告

私は読者の裏をかく!!

リバース ザ カード 各機種共通リスト

X1をご使用の方は、10行の“WIDTH 40, 25”を“WIDTH 40”にしてください。

```
10 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:DIM D(51),DX(4),DY(4),C$(3),S$(3),N$(12)
20 FOR I=0 TO 4:READ DX(I),DY(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ C$(I):NEXT
30 FOR I=0 TO 3:READ S$(I):NEXT:FOR I=0 TO 12:READ N$(I):NEXT
40 FOR I=0 TO 51:D(I)=-1:NEXT:FOR I=0 TO 51:R=INT(RND(1)*52)
50 IF D(R)<>-1 THEN R=(R+19) MOD 52:GOTO 50
60 D(R)=I:NEXT:PRINT CHR$(12);:FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 12:GOSUB 200:NEXT:NEXT
70 FOR I=0 TO 12:LOCATE I*3+2,0:PRINT N$(I);:NEXT
80 FOR J=0 TO 3:LOCATE 0,J*4+2:PRINT S$(J);:NEXT
90 LOCATE 0,17:INPUT "LEVEL 0-5";LV:X=0:Y=0:SC=0:PS=-13:PN=-13:GOTO 130
100 A$=INPUT$(1):LOCATE X*3+2,Y*4+1:PRINT "_";:IF A$=" " THEN 140
110 K=INSTR("8246",A$):X=(X+DX(K)+13) MOD 13:Y=(Y+DY(K)+4) MOD 4
120 IF A$=CHR$(13) THEN 190
130 LOCATE X*3+2,Y*4+1:PRINT "V";:GOTO 100
140 XY=Y*13+X:IF D(XY)=-1 OR ABS(X-PN)<=LV OR Y=PS THEN BEEP:GOTO 130
150 SS=D(XY) ¥ 13:NN=D(XY) MOD 13
160 LOCATE X*3+2,Y*4+2:PRINT S$(SS);:LOCATE X*3+2,Y*4+3:PRINT N$(NN);
170 SC=SC+1:D(XY)=-1:PS=SS:PN=NN:FOR I=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LOCATE 0,17
180 PRINT S$(PS);N$(PN);" POINT=";SC;"      ";:IF SC<52 THEN 130
190 LOCATE 5,19:PRINT "CONGRATULATIONS!":GOTO 40
200 FOR J=0 TO 3:LOCATE X*3+1,Y*4+J+1:PRINT C$(J);:NEXT:RETURN
210 DATA 0,0,0,-1,0,1,-1,0,1,0,"┌─┐","│ │","│ │","└─┘","♣","♦","♥","♠"
220 DATA "A","2","3","4","5","6","7","8","9","0","J","Q","K"
```

The Newspaper for Beepers　No. 08　Edited by 阿木二百

BEEPニュース

DPで、テキストアドベンチャー！

前々号のビープレスでコンポタイプの新型ファミコンを予想したら、なんとNECからPC－Engineが出てしまって驚いている阿木二百です。う～む、CDや液晶テレビと合体して使うところなんぞまさにコンポというか、モジュラーというか、コア構想というか、ハッキリしなさい！

とにかく普通ならば今月の１台として扱うべきところだが、こちらは本誌がど～んと特集を組んでいるので、「新型ファミコンの発表時期が、これで年内に早まったらしい」という怪情報（快情報？）を流して、ビープレスは意表をついた（イヒョー…じゃ、わたしはTAKE ON!か？）テキストアドベンチャーへと突入して行くのであった、あた、あた、あた～！

どうする、ストーリー？

さて、ここで問題となるのがアドベンチャーの内容なんだけど、オリジナルが難しければパロディという手がある。たとえば、ファミコンの新・鬼ヶ島は日本の昔話（むかしばなし）をもとにしたものだし、テント活動を続けている（続けていないっちゅうに）劇団ＢＥＥＰのシナリオをいただくというオイシイ話もないわけではない。ということで、ここではＢＥＥＰ前号の光線銃作戦（オペレーション・ブラスター）「南海の戦い」をパロッてみることにした。題してオペレーション・グラスターゾル「何回の戦い？」である。

はじまり、はじまり

1　アメリカの片田舎に住む大工（でえく）のケヴィン・スコッティ・ティシューは、なぜか日本のプロ野球チーム「南海」のファンだった。が、それはあまり関係ない。彼は、助手のオリヴァー・レイヴァンとともにサングラスをかけ、鼻をかみながら、世界初の実用的なマドふきスプレーである「グラスターゾル」を開発していた。ところが、オリヴァーが使用後のスプレー缶を釘などで穴をあけずに火中に投げ込んでしまったために、時空をもゆるがす大爆発が起こったのである。　11へ

2　ケヴィンはボブと兵舎のところまで来ていた。兵舎の前には２人の番兵が立っている。

ボブといっしょに正面攻撃をする。　15へ
ボブに正面をまかせ、裏にまわる。　20へ
ボブを裏へまわし、正面から突っ込む。　17へ
単純に逃げる。　12へ

3　しかし、相手は２人、こちらは１人では、ケヴィンにとうてい勝ちめはなかった。薄れゆく意識の中で彼はふと「男はドブの中でもうつぶせになって死んでゆきたい」という言葉を思い出した。そして、ドイツ兵からドブの位置を聞き出し、そこまではって行った。

うつぶせになる。　13へ
あおむけになる。　5へ

4　ケヴィンは町でグリーンベレー・ボブ・マーリィというラスタヘアーの男に出会ったが、彼の話では、ドイツ軍は「クリンヴュー」や「ガラスマイペット」などの製品をつかって宿舎の窓そうじをしているという。ケヴィンはいやな予感がした。

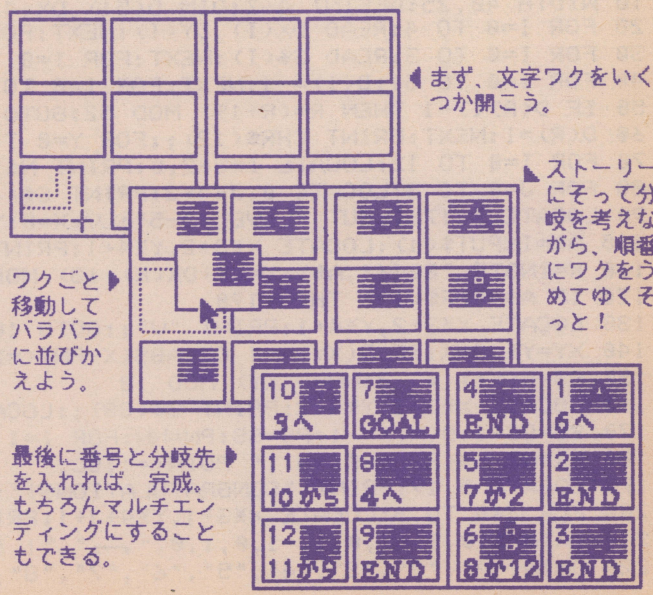
ボブのいうことを信じる。　6へ
ボブのいうことを信じない。　22へ

5　ケヴィンは希望どおりにあおむけになって死んでいった。めでたし、めでたし。

テキアド なにゆえ、実用か？

古来よりコンピュータ業界にあまねく知れわたるアドベンチャーゲームの手法を、単行本に応用せしめたものがゲームブックなわけだが、デスクトップパブリッシングを使うと、これが意外とかんたんにできる。なぜならば、ノーマルなゲームブックではとりあえず分岐をともなうストーリーを作って、完成後におもむろに切り貼りして順番を入れかえるということをやるのだけれど、コンピュータを使えば、ワクをたくさん作って短い文章を打ち込み、あとで並べかえてやるだけでよいからだ。

作り方を図示してみよう。すなわち…



19　ケヴィンは薄汚れた窓を見て、思わず自分の研究成果を試していた。すなわち「グラスターゾル」を吹きつけて、ガラスみがきを始めたのだ。彼が仕上げにかかろうとするころ、表のほうで「バーン」という銃声がした。ケヴィンは、はっとして我に帰った。
　表に戻ってみる。　7へ
　窓ふきの仕上げを続ける。　24へ

20　裏にまわると、警備はまったく手薄だった。なぜなら、出入口がひとつもなかったからだ。　窓という窓はトタン板でふさがれていた。ケヴィンはやっとのことでトタン板を1枚はがし、薄汚れた窓をむきだしにすることに成功した。　19へ

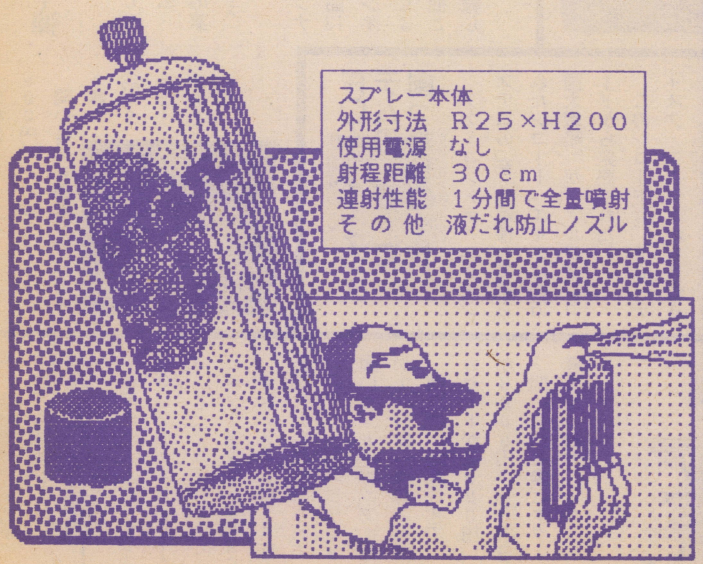
21　兵舎の中に入ると、そこはやはり滅びし者のうらみ、つらみでいっぱいだった。ケヴィンとボブは、あたるを幸いなぎたおし、奥へと進んで行った。　10へ

22　ケヴィンはボブと手を切るため、もともと彼がいたガード下のダンボールまで連れて行ったが、彼の枕もとにかつて人気を誇った任天堂の「光線銃ＳＰ」を発見し感激してしまう。
　考え直して、ボブと組むことにする。　9へ
　それでもボブは信用できない。　18へ

23　ボブは、自分が見捨てられたのを知って悲しくなった。その悲しみは、やがて憎しみへと変わり、ついには怒りとなって爆発した。彼は喜怒哀楽（きどあいらく）に富んだ人間だったので、これが喜びに変わるのにそう時間はかからなかった。ケヴィンは、この光景を見て、やはり見捨ててよかったなぁと思い、前進を続けた。　3へ

24　どうやら、ボブが表でうまくやったらしい。中にいた兵隊たちは、いぶし出されるようにケヴィンの待つ裏窓から逃げだし始めた。その中にかつての助手、オリヴァーの姿を見つけたケヴィンは怒りの「グラスターゾル」攻撃をしかけた。オリヴァーの体は泡のようになり、蒸発したかのようにみえたが、実は単に泡まみれとなり、水もふきとりもいらない状態になっただけだった。これで、一件落着。しかし、元の世界に帰るにはどうすればよいのか、途方にくれるケヴィンではあった。

25　「グラスターゾル」の洗浄効果で心身ともにさっぱりしたケヴィンは、町で情報収集を行い、自分が「ドイツもソ連にイクヨナ」の1947年にタイムスリップしたことを知った。　4へ



6　ケヴィンはボブとともに、ドイツ軍の秘密研究所があるという島、丸太島に上陸した。　2へ

7　兵舎の表では、ボブが番兵を倒したところだった。あたり一面にただよう妖気。2面目、3面目にも妖気はただよっているのだろうか？　などと言いつつ、2人は兵舎の中へと入っていった。　21へ

8　編集部の㊐にうりふたつであった。彼女はケヴィンが手にしていた「グラスターゾル」をギャツビーのボディーウォッシュと勘違いして、ケヴィンの汚れた体に吹きつけはじめた。
　誤解をとくために説明する。　14へ
　なすがままにまかせる。　25へ

9　「光線銃ＳＰ」に思えたものは、実際の拳銃だった。「バーン」という音とともにケヴィンが最後に見たのは、火を吹く銃口と、走馬燈（そうまとう）のように駆けめぐる、カードゲーム専門だった古き良き時代の任天堂の花札であった。

10　しかし今回のはテストバージョンだったため、そこから先はリセットがかかり、始めからやり直すことにあいなった。どうかそのへんは大目に見てやってください。　1へ

11　気がつくとケヴィンは海岸に打ち上げられていた。彼を救ったのは1人の女性だったが、彼女は…　8へ

12　いや～はじめっからオカシイとは思っていたんだ。アメリカ人のはずのケヴィンが日本人の顔つき。ボブも日本人の顔つき。そしてドイツ兵すら日本人の顔つきなのである。だいたい丸太島なんていう島の名前も、いかにも横須賀の先のほうにありそうだ（ないない）。と言いつつ逃げ、この話はなかったことに…

13　ケヴィンは希望どおりにうつぶせになって死んでいった。めでたし、めでたし。

14　現代っ子の彼女に「グラスターゾル」と言っても、「煙出しネオ片脳油」と同じくらいにワケのわからないことだったに違いない。ケヴィンは泡まみれとなり窒息死してしまった。

15　イチ、ニの、サンで走りだしたところ、ボブがけつまずいてころんでしまった。敵はこちらのほうを向いて指さし、何か言っているようだ。
　ボブを助けに戻る。　16へ
　ボブを見捨てて前進する。　23へ

16　ドイツ兵は、2人のドジさ加減にハラをかかえて笑っていたのである。彼らは、ケヴィンがボブを助け起こしても、まだ笑っていた。2人が、このチャンスをのがすわけはなかった。ドイツ兵は「グラスターゾル」の攻撃を受け、泡の海に沈んだ。これで死んだはずなのに、ドイツ兵はまだまだ笑っていた。おのれ、妖怪め。　21へ

17　やはりボブは敵のスパイだった。裏にまわると見せかけて兵舎の角にひそみ、入口に向かったケヴィンを背後から撃ったのである。ふと、「男はドブの中でもうつぶせになって死んでゆきたい」という言葉を思い出したケヴィンは、ドイツ兵からドブの位置を聞き出し、そこまではって行った。
　うつぶせになる。　13へ
　あおむけになる。　5へ

18　よく見てみると、それはオモチャではなく、本物の拳銃だった。「やいボブ、これで何をしようというんだ」との問いに、ボブは「ううむむ」と口ごもった。その瞬間ケヴィンの心は決まった。「うい奴じゃ。ほめてつかわす」　そして2人は、手に手をとって出陣した。　6へ

どう考えても〝ＹＡＫＳＡ〟を「やしゃ」と読むには無理があると感じている私は、はじめて宣伝を見たときにてっきり「やくしゃ」だと思い、きっとゲーム化された「必殺剣劇人」に違いないなどと、ぶつぶつぶつ…

ほかほか瓦版

INFORMATION

インフォメーション

コナミ ビデオ・コレクション「X電車で行こう」

おなじみコナミが、「コナミ・ビデオ・コレクション」と題して、ビデオソフトを発売することになった。

その中で、コナミ・オリジナル・アニメーション第1弾として、11月6日発売されるのが「X電車で行こう」(予価1万2800円)だ。

このビデオは、山野浩一氏の、現実の世界を超えて、日本の鉄道網を疾駆するX電車を描いた同名の小説を原作に、監督に「銀河鉄道999」で有名なりん・たろう氏、音楽に山下洋輔氏を迎え制作されたホラーファンタジーだ。

また、この他にも「てなもんや三度笠」などのコメディー、サーフィンなどのスポーツ、日本未公開の香港ムービー、そして魂斗羅などのゲームBGVと、あらゆるジャンルのビデオソフトを発売していく予定だ。

これからますますコナミがおもしろくなるぞ。

問い合わせ●コナミ工業映像部(☎03・264・5678)

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.3

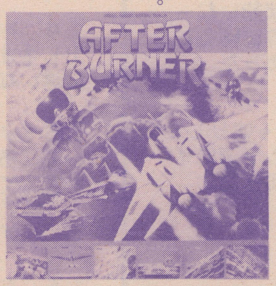
アルファレコードから10月10日、セガ・ゲーム・ミュージック VOL.3「アフターバーナー」が発売される。

A面には「アフターバーナー」から「Maximum Power」「City 202」など5曲と「エイリアン・シンドローム」1曲の計6曲が、B面には、「スーパー・ハングオン」4曲、「S・D・I」6曲の、あわせて10曲が収録されている。

また、CD版だけには「ダンク・ショット」の曲、6曲が特別に収録されている。

価格はLP、カセットが2200円、CDが2800円。

問い合わせ●アルファレコード㈱(☎03・455・1792)



キングレコード CGMシリーズ第1弾「YS」(イース)

キングレコードから、CGM(コンピュータ・ゲーム・ミュージック)シリーズの第1弾として、「YS」(イース)が発売された。

このレコードは、オリジナルサントラ15曲と未使用曲13曲を収録、さらに24チャンネルマルチレコーディングによるアレンジバージョン5曲とPSG(3声)5曲も収録している。

価格はLP、カセットが2500円、CDが3000円。

問い合わせ●キングレコード㈱(☎03・945・2121)

FC・ディスク・システムの「音」で創ったレコード

ファミコン・ディスク・システムの「音」を駆使して創られたレコード「エキスポの万国大戦略」が、アルファレコードから発売された。

このレコードは、FC・ディスク・システムから発生される「矩形波」「サイン波」の音を中心に、ゲームミュージックの第一人者太野木宜幸氏のデジタル・エンターテイメント㈱から、ディスクシステムを作曲に使うノウハウを受けた新しい音楽グループ「EXPO」が、独自に作曲したオリジナル・ゲーム・ミュージックを収録したもの。

おもな収録曲は「天国のハワイ」「赤ちゃんコンクール」「老人よ、異常はないか」「エキスポ博士の逆ロココ大作戦」「企業の王様」「報道楽団」など全12曲。なお、CDのみ「恋のホットライン」「偉人の悪企み」の2曲がプラスされている。

価格は、LP、カセットが2200円、CDが2800円。

問い合わせ●アルファレコード㈱(☎03・455・1792)

ナムコ ビデオゲームグラフィティVOL2

「ビデオゲームグラフィティVOL2—ナムコ・ゲーム・ベスト・ヒット・アルバム—」が、ビクター音産から発売される。

今回のメインは、A面に27分間にわたり収録されている「ドラゴン・スピリット」。B面には、「トイポップ」など5ゲームの曲も収録されている。

価格は、特典付きで、LP、カセットが2500円、CDが3000円。10月21日発売。

問い合わせ●ビクター音楽産業㈱(☎03・405・5151)

ファミコングランプリF1レース

任天堂では、ファミコン用新作ソフト「F-レース」の発売にあわせて、第3回FDXネットワークイベントを開催する。

イベントの内容は、F-1レース全10コースを4つのレベルに分け、それぞれのレベルでのトータルタイムを争うというもの。

各レベルの1位から100位までには、トロフィーとディスクマーク入り特製ゲーム&ウォッチ（スーパーマリオ）が、101位から1500位までには、ディスクマーク入り特製ゲーム&ウォッチ（スーパーマリオ）が贈られる。さらに、入賞者以外の1000名にも、ラッキー賞として、ディスクマーク入り特製ゲーム&ウォッチ（スーパーマリオ）が贈られる。また、参加者全員に、最終成績発表後、ランキングカードが贈呈されるぞ。

みんなもどんどんチャレンジしよう。

開催期間　10月30日から12月15日

スーパーファミコン来年後半発売

任天堂は、ファミコンの後継機種「スーパーファミコン」を来年後半に発売すると発表した。

CPUは16ビット、8ビット兼用で、PPU（画像処理装置）も性能アップを計ったものになるもよう。現在はソフトの開発を急いでいる。

緊急発売 サウンド・オブ・グラディウス2

今月の徹底研究でも取り上げた「グラディウス2」は、SCCというコナミオリジナルの音源が搭載されているうえ、使用されている楽曲がすべてオリジナル、ということで、その楽曲を収録した「オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス2」が、アポロンから急きょ10月5日に発売された。

A面には、「オープニングテーマ」「空中戦のテーマ」のほか、7面を除くステージから13までのテーマ全8曲が、B面には、「要塞惑星のテーマ（第7ステージ）」「スペース・トリッキー・エリアのテーマ（エクストラステージ）」「大型母船ヴェノム艦のテーマ（ラストステージ）」「ボスBGM」「SEコレクション（各種オリジナル・サウンド・イフェクト）」など全8曲が収録されている。

また、ロゴ・ステッカー、ステージ解説書付きカラー・ピンナップの特典も付いているぞ。

価格は1000円（カセットテープのみ）。

問い合わせ●アポロン音楽工業㈱（☎03・353・0191）

オリジナル・サウンド・オブ ドラゴンスレイヤーⅣ

アポロン音楽工業から「オール・オーバー・ザナドゥ」に続いて、日本ファルコムシリーズの第2弾「オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレイヤーⅣ（ドラスレファミリー）」が発売された。

この作品は、MSX版とファミコン版のドラスレⅣのメロディーをすべて、最新のエフェクターを通してステレオサウンドによみがえらせて、収録されている。

A面には、オープニングテーマ、地上のテーマ、ゼムンのテーマ、ポチのテーマなど9曲が、B面には、エレボーンのテーマ、メイアのテーマ、ドラゴン対決のテーマなど10曲のほかに、おまけとして、ゲーム中に使われているSE（効果音）をピックアップメドレーの形で収録している。

MSX版だけの曲、またはファミコン版だけの曲なども網羅されているので、ドラスレⅣファンにはお買い得の1本だ。特典として、オールキャラクター解説付きカラーピンナップ、ロゴステッカーも付いてるぞ。

価格は1000円。カセットテープのみで発売。

問い合わせ●アポロン音楽工業㈱（☎03・353・0191）

キミのファミコンをパワーアップ

スピタル産業から、ファミコンをパワーアップさせるアダプター「マルチアダプター AX-1」が発売される。

このアダプターは、ファミコン本体のエキスパンドコネクターに差し込むだけで、本体を改造することなしに、3つの機能を追加できる。

1つ目は、本体のコントローラーで連射が可能（実測1秒間最高26発）になる連射機能。もちろんA・Bボタンそれぞれに独立して連射速度の設定ができる。

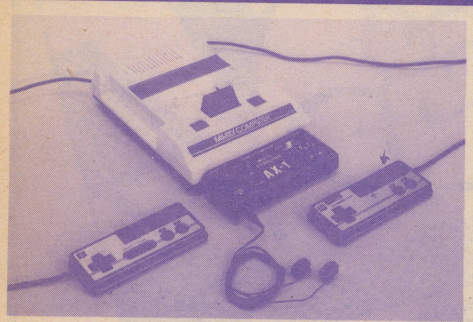
2つ目はスローモーション機能。スローから超スローまでの調整ができるので、反射神経を必要とするゲームなどは、この機能を使って練習したり、どうしても突破できない面をスローにして突破したりできる。

そして3つ目はサウンド機能。ステレオ機能がついているので、ステレオヘッドホンなどで音楽を聞きながらゲームをすれば迫力満点だ。

本体を改造しないでこれだけの機能がつけられるんだから、ハードは苦手、という人にもおすすめのアダプターだ。

価格は2980円（予価）。10月中旬ごろ発売予定。

問い合わせ●スピタル産業㈱（☎03・251・2918）



パソコンゲームフェアー

リブロ西武ブックセンター船橋店では、最新ゲームソフト関連書籍をはじめとした、パソコン関連書籍やパソコン雑誌のバックナンバーなどを一堂に集めた「パソコンゲームフェアー」を開催する。

また、書籍・雑誌の他に、日本ファルコム・オリジナルグッズの販売も行う予定。もちろん、わがBEEPのバックナンバーや、RPG幻想事典なども販売するので、まだ手に入れていない人は、この機会にぜひどうぞ。

開催場所……船橋西武百貨店10階　リブロ西武ブックセンター

開催期間……10月1日から10月31日

問い合わせ●リブロ西武ブックセンター船橋店（☎0474・25・0111）

GAME OVER

いやー、編集部のみんなもビンボーが板についてきたようだ。会話のはしばしに「いやー金がさあ」とか「キャッシングがさあ」という決まり文句が入ってる。〇〇子からの酒の誘いには気をつけねば……うむ。（らばわく）

●セガ最高!! 恋に良し、ついハマってしまうよ。謝辞販売までするから、買うボタンも震えて死にそうさ。ウソにして、エルフもん多忙からか留守で、毎晩「覇邪」しよう。まして妻は、いっしょに憩う。恋探せ!!（回文屋・頭）

●今月は、グラディウス2とFスピリットにすっかりハマってしまった。どちらも、MSX2用ゲームに劣らないキレイさと内容をもっているんだから、コナミの実力に感心。MSXがほしいなと思う今日この頃である。（TAKE）

●カメラ機材をかついで大阪へ取材へ行った。ホテルに着いたときは、もうへとへと。さっそくマッサージを受けようとフロントへTEL。別に期待してたわけじゃなかったけど、やってきたのは横綱おばちゃん！（T・S）

●つーわけで先日、多摩川の川原でサバイバルゲームしちゃった。BEEPライターとソフトハウスのG.A.Mの人たちと狂暴にBB弾を乱射！ 全国のサバイバル小僧とジョイガーデンのふなき宣戦布告、待ってるぜ!!（こんY）

●たとえハ虫類顔でも、あの声と細長い体は好みだ。そのうえ手が細・デカいのにも、先日のコンサートで気づいてしまった。ふはソレに弱いのだ。この秋、玉置と真田の間で揺れるふに、貧乏だけが現実となって迫りくるっ！（ふ）

●NECのPCエンジンの発表に対抗するかのように、任天堂も来年スーパー・ファミコンを出すとか。そうなるとセガもマークV(?)を出すのは確実だろう。ゲーム界にも新しい波が起こりそうでおおいに楽しみだね。（K）

次号予告

RPGがおもしろくなってきた!

一時は、RPGといえばモンスターを倒していき、最後に大魔王を倒すものばかり。いいかげんRPGにも食傷ぎみだなと思っていたら、RPGの新しい方向を示すようなゲームが出てきた。たとえばティル・ナ・ノーグ、たとえばソーサリアン……。来月号は、そんな新しいスタイルのRPGを集め、もう一度RPGのおもしろさを追ってみようと思っている。

来月号は390円よろしくね!

12月号は11月7日発売!

月刊Beep 11月号

昭和62年11月1日発行(毎月1日発行)第3巻11号通巻37号
◆発行人　孫　正義
◆編集人　笹口幸男
◆発行元　株式会社日本ソフトバンク
出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808

本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部☎03・261・3598　商品部☎03・263・3599
西日本営業部 〒541 大阪市東区南本町2-6明治生命堺本筋町ビル
☎06・264・1471

◆印刷　大日本印刷株式会社

©1987 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-11
本誌からの無断転載を禁じます。

◆編集長　麻生健司
◆編集
白勢房枝／近藤　裕／新保利昭／武田浩二／石村　治／桑原　修
◆協力スタッフ
我流子／権俵菊造／佐々木好幸／TAKE ON!／たけじゅん／Dr. KILL／中村龍彦／氷水芋吉／三峰奈緒／雅／YAS／来夢来人
◆校正
関　民子＋グループごじら

★質問・テレフォン★

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんのであしからず。

月曜日～金曜日の午後4時～6時

☎ TEL

03・265・5819

郵便はがき

40円切手を
貼って
ください

1 0 2

（受取人）

東京都千代田区
九段南2-3-26井関ビル

㈱日本ソフトバンク

Beep 編集室行

11月号

住所 □□□-□□ ☎ （ ）

氏名

年齢

性別 男 女

職業
学校（学部・学年）

所有機種

購入書店・ショップ

よく読む雑誌

希望するプレゼント番号をお書きください。

プレゼントNo.

愛読者カード 〈11月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今後とりあげてほしい企画・ゲーム

★今後、ＢＥＥＰでもっと取り上げてほしい記事は？
①セガ　②ファミコン　③ビデオゲーム　④パソコン
⑤その他（　　）

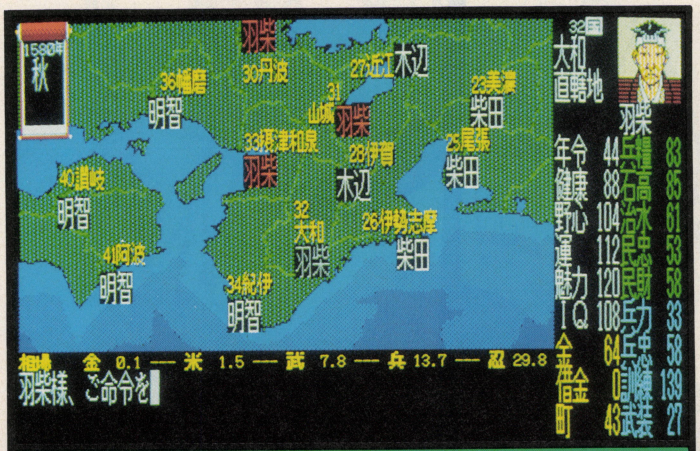
ソフトジャングル

SOFT
JUNGLE

part2

いま、オモシロさかりっ！

信長の野望・全国版が、また1位に返り咲き！ところで、富士山大噴火のウワサはどーなったの――。

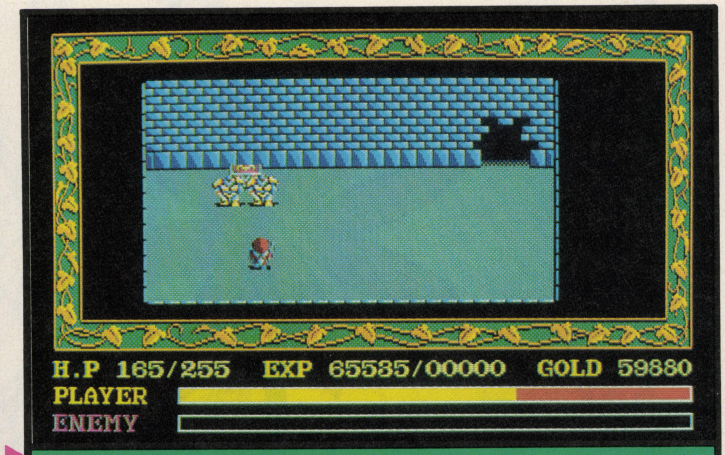


1位 信長の野望・全国版

光栄

●シミュレーションゲーム

とうとう1位の座を奪い返した信長。本能寺で「うん、うん」とヒゲをなでながらうまい酒を飲んでいるといきなり明智光秀に襲われたよーん。画面は信長、死後の世界だよ。頑張れ、秀吉！



2位 イース

日本ファルコム

●アクションロールプレイング

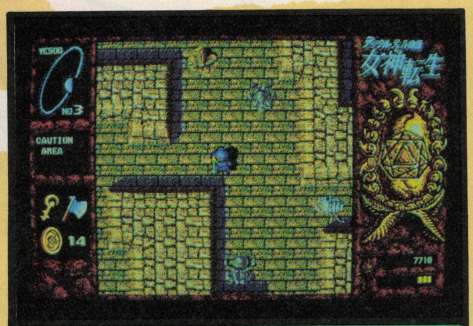
難しい謎解きというよりも、ディスクの中に封じこめられたストーリーを楽しむという印象が強いイース。決してプレイするものを不満にさせないところがさすがファルコム。今後の展開が見物だね……。

3位 ウルティマⅣ

ポニー

●ロールプレイング

先月は1位だったのに、どうして3位に下がってしまったの？　このゲームは日本人の得意とする「精神的なもの」を、追い求めるという崇高なものなのに……。

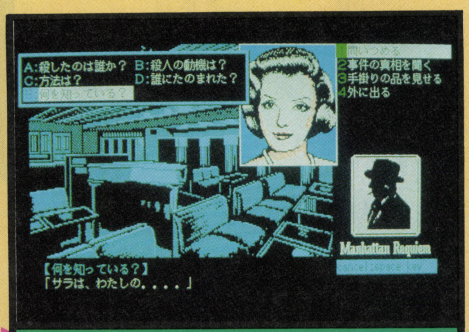


4位 女神転生

日本テレネット

●アクションロールプレイング

ジリジリと順位を上げつつある「女神転生」。ファミコン版の登場でパソコン版も負けてはならじと張り切っている。パソコン版の中島と弓子よ突っ走るのじゃ。



5位 マンハッタン・レクイエム

リバーヒルソフト

●アドベンチャー

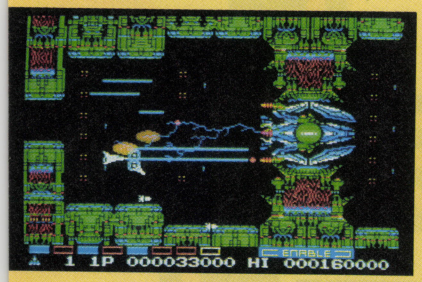
推理探偵もの路線のアドベンチャーを作らせたら右に出るものがいないリバーヒルソフト。警察手帳などが付録について感情移入度は100パーセント。

BEST

注目ソフト

★9位　グラディウス2（AC）コナミ——永遠の名作、グラディウスの続編はアクションゲームにストーリー性を持たせたという意味でゲーム史に残る1本だろう。今夜もまた眠れない夜になりそうだ……。な～んてくさいセリフも似合ってしまう。

★10位　リバイバー（RT＋RP）アルシスソフト——日本初のアクションアドベンチャーとはオレのことだ。でも、勘違いしてもらっちゃ困るぜ。これは指先の器用さは必要ねぇんだ。ただ画面内を好きなように歩き回れるからアクションと呼んでるだけなんだ。



★17位　T.D.F（S）データウエスト——「大戦略」っぽいシステムと特撮怪獣映画のノリをもつオタッキーかつキッチュなT.D.F。来月のランクは？

★37位　プロジェクトA2（AC）ポニー——つねに話題の人物、ジャッキー・チェンが主役の「プロジェクトA2」がゲームになった。得意のカンフーを使いこなして、暗黒の頭領をひねりつぶしてしまえ！

ランク	傾向	ソフト名（ソフトハウス）	ジャンル	機種	媒体（価格）
1		信長の野望・全国版（光栄）	S	X1シリーズ、FM-7/77シリーズ、MZ-25、PC-88SR以降/98シリーズ	5D（9,800円）
2		イース（日本ファルコム）	AC RP	PC-88SR以降、PC-98シリーズ、X1シリーズ	5D（7,800円）
3	↓	ウルティマⅣ（ポニー）	RP	PC-98/88SR以降、X1シリーズ、FM-7シリーズ	3.5D（11,800円） 5D（9,800円）
4	↑	女神転生（日本テレネット）	AC RP	PC-98/88SR以降、FM-77AV、X1シリーズ	3.5/5D（7,800円）
5		マンハッタン・レクイエム（リバーヒルソフト）	AD	PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ	3.5/5D（7,800円）
6	↑	スーパーレイドック（T&Eソフト）	AC	MSX	ROM（6,800円）
7		ぎゅわんぶらあ自己中心派（ゲームアーツ）	N	PC-88シリーズ	5D（6,800円）
8		三国志（光栄）	S	PC-88（SR専用あり）/98シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ/16β、MSX（2）	ROM（12,800円） D（14,800円）
9		グラディウス2（コナミ）	AC	MSX2	ROM（5,800円）
10		リバイバー（アルシスソフト）	RT RP	PC-88SR以降、X1シリーズ	5D（6,800円）
11	↓	メタルギア（コナミ）	AC RP	MSX2	ROM（5,800円）
12		大戦略Ⅱ（システムソフト）	S	PC-98シリーズ	5D（9,800円）
13		ウィザードリィⅢ（アスキー）	RP	PC-88/98シリーズ、X1シリーズ FM-7/77シリーズ	3.5/5D（9,800円）
14		大戦略（マイクロキャビン）	S	MSX（2）	ROM（7,800円）
15	↓	めぞん一刻（マイクロキャビン）	AD	MSX2	ROM（6,800円）
16		地球防衛軍（アートディンク）	S	PC-98/88SR以降	5D（7,800円）
17		T.D.F（データウエスト）	S	PC-88SR以降、FM-7/77シリーズ、X1シリーズ	5D（6,800円）
18	↓	サイキック・ウォー（KGDソフト）	AC RP	PC-88SR以降	5D（8,800円）
19		ガンダーラ（エニックス）	AC RP	PC-88SR以降	5D（7,800円）
20		ガリウスの迷宮（コナミ）	AC RP	MSX（2）	ROM（4,980円）
21	↓	うる星やつら（マイクロキャビン）	AD	PC-98/88SR以降、X1シリーズ	5D（6,800円）

傾向			
↑	前月から急上昇	↓	前月から急降下
	今月の注目ソフト		

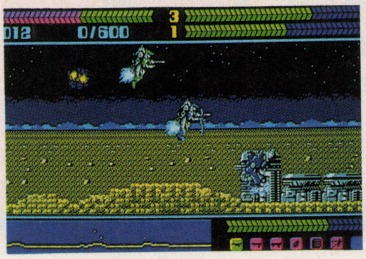
ジャンル				
AC アクション	AD アドベンチャー	RP ロールプレイ	S シミュレーション	N ノンセクション

協力店　J&P渋谷店　うつのみや片町店　真光無線　ヤマギワ玉川店　ラオックス本店　ラオックス新宿店　ソフトクリエイト　ラオックス横浜伊勢佐木町店　トキハマイコンセンター　J&Pメディアランド

EXCITE SOFT REVIEW

おもしろソフト情報局!!!

獣神ローガス



ランダムハウス

by たけじゅん

生まれ変わって、いよいよ登場!

リアルなアクティブ・シミュレーション・RPGは、さすがにスゴイ!

機種　PC－98シリーズ

媒体(価格) 5D(7,800円)

(写真は、すべて開発中のものです)

ローガスってこんなゲーム

以前、BEEPで紹介した「獣神ローガス」が、大幅に変更を加えられいよいよ登場する。当初アクションRPGとして開発されていたゲームが、すっかり様変わりして、アクティブ・シミュレーション・RPGになった。では、さっそくローガスのウリの部分をあげてみよう。

●自機プレイヤーを中心とした、複数どうしの戦闘(レベルが上がると僚機がついて多角的な攻撃が可能になる)。

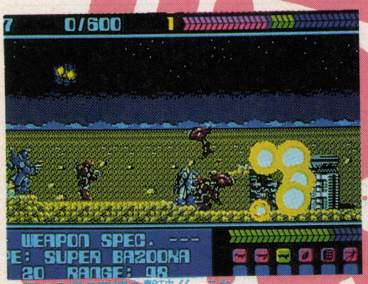
●元アニメーターによるリアルなメカグラフィックとアニメーション処理によって、メカが重厚な動きをする。しかも、フルカラーを使用していながら、いくつものキャラクターが重なりあってもまったくチラつかない。

●FM音源によるリアルな効果音と、緊迫感あふれるBGMでより一層盛りあがる。

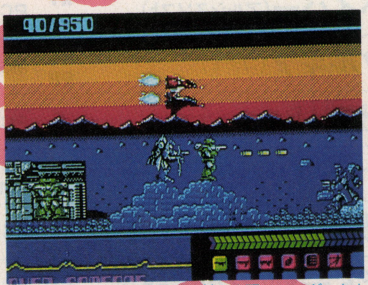
●多彩な武器を使い分け、レベルアップしていけば自機がどんどんパワーアップされていく。

●最終的に〝ローガスとは何か?〟という謎が解きあかされたときの感動的なエンディング。

以上が生まれ変わった「獣神ローガス」の赤裸々な実態なんだ。



一気に5機の敵機を撃破!! これが最高に気持ちイイ。



飛行型の敵も出現。レーダーをよく見て状況をつかめ!

ミッションをこなせ!

このゲームの最終目的は、25～26個もあるベースを次々と占領し、最後に中心ベースを落とすことにより「獣神ローガス」の秘密を解きあかすというもの。しかし、ただ漠然とベースを占領していけばいいのではなく敵の補給路を断ったり、一度占領したベースを敵に横取りされたりと一筋縄ではいかないようになっている。

そこで、キミは5つのミッションによって統率された戦闘を行い、効率よく敵ベースを占領していかなければならない。

このミッションは全部で5つある。それぞれを説明していこう。

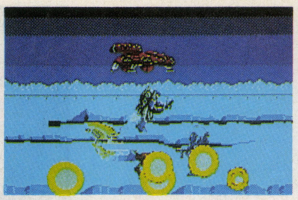
ミッションI　通常攻撃

これは、自機を操り一定量の敵を撃墜してベースを占領するというもっとも基本的なミッションである。

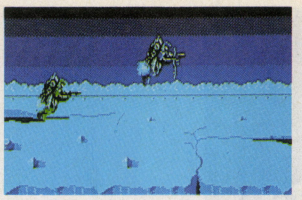
ミッションII　防御

一度占領したベースも、敵に

頭の赤い奴がピョンピョン飛ぶんだよ。これがキレイに飛ぶんだ。

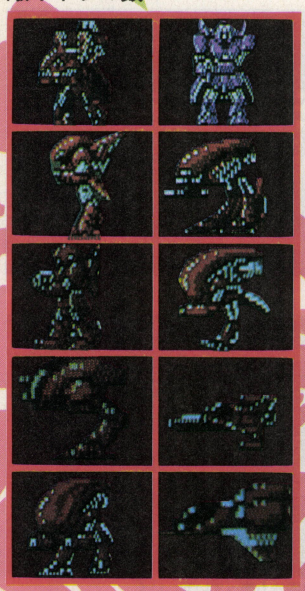


敵の補給部隊がウジャウジャ出てきたら手榴弾が有効だぞ。



なんか寒々しいところにきてしまった。不安そうな2人である。

敵キャラの数々



再度奪回されることがある。これを防ぐためのミッションで、自機の他にも何機かの味方とともに戦うことになる。

ミッションⅢ　遊撃

敵ベースには強さのレベルがあり、このレベルが高いと占領が非常に困難になる。そんなとき、このミッションを遂行すれば敵ベースに潜入することなく多少のダメージを与えられるので、その後、強いベースを落とすのが容易になる。

また、遊撃により敵の補給路を断つことも可能である。

ミッションⅣ　護衛

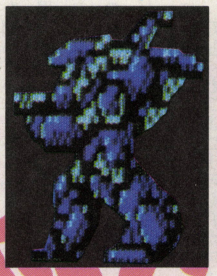
このゲームには補給路があり、これを断たれるといっさい補給ができなくなって苦戦を強いられる。そういう意味から敵が補給路を攻撃してこちらを孤立させようとしてくるのは当然だ。そんなとき、このミッションにもとづいて護衛することにより味方の補給路を守る。

ミッションⅤ　遭遇

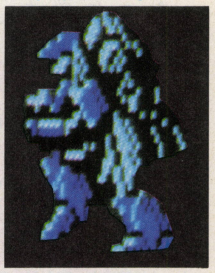
ベースからベースへ移動する際も気を抜いてはならない。なぜなら、移動中にいきなり敵が襲ってくることもありえるからだ。そんなときは速やかにこのミッションを展開し、敵を撃滅しなければならない。

以上5つのミッションを確実に遂行することを望む！

自機。中期タイプ。



自機。前期タイプ。



防御で活躍する味方機。

自機。後期タイプ。

自機のパワーアップは？

このゲームには自機をパワーアップさせるアイテムというものがいっさい出てこない。では、どうやって自機を強くしていくのかというと、RPGにつきもののレベルというものがあるのだ。これは戦うごとに上がっていき、最高は30である。この30レベルまでの間に、自機は10ごとに3段階のパワーアップをしていく。

レベル10で飛行型に、20で僚機がつき、30でミサイルポッドなど強力な武器がフル装備されるのである。10以内の細かいレベルアップでは、使用できる武器の数が徐々に増えるしくみになっている。こんなところにも、従来のアイテム重視型のゲームから、よりリアルなゲームにしようとする意気込みが感じられる。

自機のレベルアップシステムの一番の特徴は、僚機がつくことであろう。この僚機はこちらの動きに合わせてある法則で動いている。しかし、決して自分の前に出てくることはないので、あくまでも援護機と考えなければならない。

キミはこの僚機の上官という立場なので、もし僚機のダメージが限界点に達し、退却の許可をあおいできたときは速やかに判断して撤退しないと僚機はやられてしまう。こうなると、別の僚機が来るが、攻撃力の低い僚機しか来ないので苦戦することは目に見えている。だからキミは上官として僚機を大切にしてやらなければダメだぞ。

では、どの程度の敵を撃滅したらベースを占領できるのだろうか。敵の士気が50パーセントを超えると敵は退却していく。そんな敵を見逃してやるもよし、後を追いかけていってさらに攻撃を加えるもよし、それは判断しだいだ。

敵の補給艦が現れた。撃破しなければおいしくないぞ～。

敵だってかっこいい

ローガスはゲーム展開がよくできているだけでなく、キャラクターデザインも非常に凝っているんだ。写真を見てもらえばわかるとおりの質感あるキャラクターがじつに滑らかに動いている。さすがPC-98というよりも、さすがランダムハウスといったところだね。プログラム力は非常に高い水準だよ、本当に……。

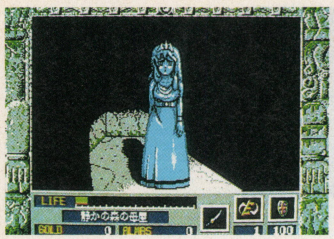
この他、爆発シーンなんかも「マクロス」みたいな美しい爆発パターンなのだ。あの爆発パターンは個人的に好きなんだよね。

また、攻撃中は画面上にレーダーが表示され、自機の位置と敵の位置が随時わかるようになっている。そのため、よくある、キャラクターが一度画面から出ると消えてしまうなんていういかげんな作りにはなっていない。こんなところにもリアルさを追求した開発者の意気込みというものが感じられる。

それにしても、発売をかなり待たされた分、できのいいソフトになっていることは確かだね。ただし、あまりにもリアルに作りすぎてしまい、そのままの形で8ビット機種に移植するのが困難になってしまったらしい。しかし、その機種に見合った形でうまく移植していくそうなのでPC-98以外のものがどうなるのか楽しみなところだ。

なんだか、再びアクションゲームが脚光を浴びているみたいだ。今後のランダムハウスには期待していいかもしれないぞ!!

これは移動画面。強いベースはまわりこんで補給路を断ってから…。



石にされてしまった姫を助けるのが君の使命だ!!

ゼリアード

by たけじゅん

ゲームアーツ

迷宮のデカキャラを倒して姫を救え!!

敵キャラの血しぶきが、うれしいアクションロールプレイング

機種　PC-88SR以降

媒体(価格)　5D(未定)

やっぱり、さすがのアクション

ゲームアーツが新作を出すっていうから、絶対おもしろいアクションゲームなんだろうなと期待に胸をふくらませて池袋に飛んでいった私たち。きれいな社内に案内されてゲームの説明を聞いているうちに「ん?」と思った。今はやりのアクションRPGであることに不満はないのだが、なんとなくゲーム画面がクリスタルソフトの「バビロン」に似ている……。

でも、そこはとりあえずそっちへ置いといて、グラフィックや敵キャラの動き、とくに地下迷宮にいる巨大キャラなどのアクションとアニメ処理は、やっぱりさすがっていう感じがしたぞ!

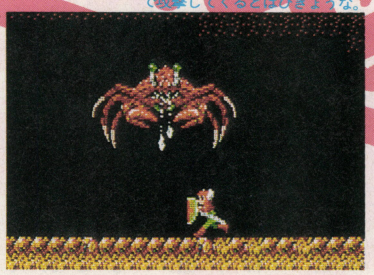
さっそく、ゲームの説明に入ろう……。

いよいよ地下迷宮へ潜入だ。剣を握りしめて、いざゆかん!!

デカキャラを倒せ!

まず、ゲームのシステムをかんたんに説明しよう。石にされた姫を助けるため、ある町から旅を始める。そこで武器と防具をそろえて地下迷宮に潜入!!

もちろん地下迷宮には敵がウヨウヨしているので、バッサバッサと切り刻んでいかなければならない。敵は、倒れると変な玉を残していくんだけど、これは「魂の玉」と呼ばれるもので、拾い集めて町の銀行にもっていくと換金してくれる。そして迷宮をさまよっていると、そのうちデカキャラが登場する。そいつがデカキャラ……。ヨクレで攻撃してくるとはひきょうな。



武器、アイテム、魔法のステータス画面。種類が豊富だね。

腕組みをしてイライラ顔になり、何も買わずに出ようものなら机をドーンとたたいて「冷やかしなら出てってくれ」と激怒しまくる。この一連の動きがアニメつを倒すと、次の迷宮への道が開ける。

こんな感じでゲームは進んでいくんだ。それでは、さらに細かい説明に入るとしようか。

チが飛びチるぞぉ〜

このゲームには、町が8個+αあるんだ。町に入ってようやくゲームアーツの力を見たような気がした。

たとえば、武器屋に入って何も買わずにじっとしていると、ーションで表現されるところは「おぉー、さすがゲームアーツ!」とうなずいてしまった。これ以外の店の人もすべてアニメーションで動くはず、どんな動きをするか楽しみだね。

また、ゼリアードの一番の見せ場は主人公が上段と中段に剣を振り分けながら敵をビシバシ斬り倒すシーンだ。上段と中段の振り分けは自動的に選択され、上に敵がいるときは上段に、前に敵がいるときは中段で剣を振るようになる。そして、なんとなんと敵に斬りつけると、血がビシュッと飛び散ってしまうところが驚きだ。

キャラの動きがそれだけ緻密に表現されているってことだね。

「魂の玉」を銀行にもっていくと、換金してくれるんだ。

何も買わなかったら武器屋のオヤジがおこっちゃった。おーコワ……。

パズルのような迷宮

キミが探検する地下迷宮は複雑な作りになっている。アクション性を重視した作りなのでたぶんマッピングは必要ないと思う。構造的には、ツルを使って上へ下へと移動するタイプなので、一度ツルをつかみそこねると、まっ逆さまに落ちてしまう(別に死なないけどね)。だから、指先の器用さも要求されるってわけ。

とにかく、私たちが拝見してきたバージョンは開発途中のものなので、完成したものはもっとおもしろくなっているはず。ゲームアーツらしい、ひと味違うデキに仕上がってくれればと思う今日この頃である。

ズバッと剣を振った瞬間、敵の体は真っ二つになり血が飛び散った!!

自称・強豪雀士編

ぎゅわんぶらあ自己中心派2

by たけじゅん

ゲームアーツ

下北沢のタコを討伐!!

パート1と合わせて24人の超越した戦い

機種　PC-88シリーズ

媒体(価格)　5D(6,800円)

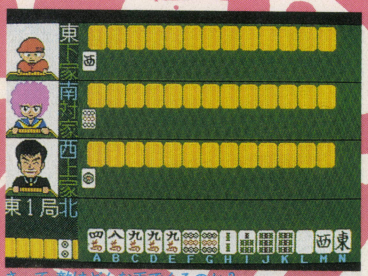
新たなメンツは12人!

超越麻雀ゲーム「自己中心派」に新たなメンツが増えたぞ。不死身のアンドロイド・ヤーメネーター、悲劇のヒロイン・クララ、謎の宇宙生物・ハルタン星人など、パート1よりも強烈にヘンな奴らがそろっているので、ミスチョイスは大波乱。

前作は、サイコロを振るシーンが完全アニメーション処理ですばらしいできだったが、今回は完全自動麻雀卓がアニメーション処理で牌をそろえてくれちゃうのだ。完全自動卓の中からニューニューと出てくる牌はなんとも気持ちいい。一見の価値おおありだぞ。

今回のパート2はメンツが増えただけでなく、新たなルールをもひっさげてきた。そのひとつがβ牌、VHS牌戦争である。

これがウワサの全自動麻雀卓!!
パイがニョ～と出てくるぞ。

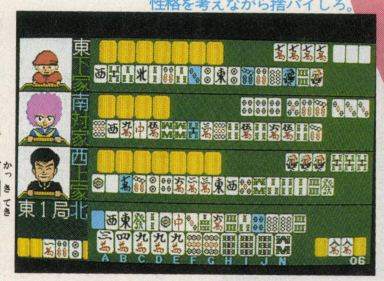


さーて、敵はどんな手でくるのか？
森田健作の歯が白いぞぉ!!

パートIIの新たなメンツ。激しい戦いになりそうだなぁ。

新たに追加されたメンツをフッと見ると、ソニー君が目につくだろう。このソニー君をメンツに加えてゲームをすると、牌の大きさが違うβ牌とVHS牌が混ざって配られるので、デコボコに牌が並ぶことになる。しかし、これを逆利用して牌の大きさの違いで相手の手を予想することにより、自分の雀力を強化することができてしまうという画期的なモードとして活用できるのだ。なんか、ここまでくると麻雀ゲームであることを忘れてしまいそうな気がするね。

また、今回の副題「自称・強豪雀士編」を見てもわかるとおり、ツキありでもツモあがりが少なく、振り込みが多いので読み合いのかけひきをよりいっそう楽しむことができるようになった。原作のマンガを知らない麻雀マニアにも楽しめそうなパート2だぜ。



かなり混戦になってきた。相手の性格を考えながら捨パイしろ。

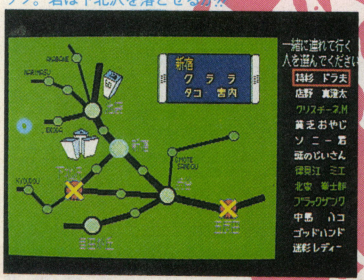
パート1と組み合わせて遊ぶと……

もし君がパートーである「ぎゅわんぶらあ自己中心派」を持っているなら、それと組み合わせて遊ぶことができるぞ。パート2にはいない持杉ドラ夫などのメインメンバーを交えて勝負できるので、数倍楽しめてしまうのだ。

さらに、「下北沢タコ討伐戦モード」という、なんだか意味のわからないモードでも遊べてしまうのだ。これは、タコ軍団とアンチタコ軍団とに分かれて、2人対2人のバトルロイヤルを行い、下北沢を中心とした雀荘を制覇していく戦略麻雀ゲームが堪能できるという代物。これはもうほとんど雀荘荒しの世界だなぁ。

以上のような強力なモードをいくつもひっさげて、またまた君たちに挑戦してきたミスチョイスの面々にリーチをかけてやれ!

ほ～らいわんこっちゃない。それにしても安い手であがる奴だ。



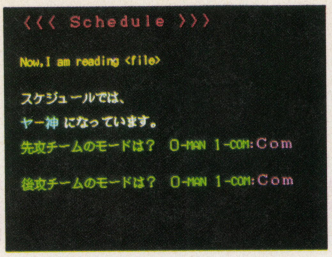
恐怖の下北沢タコ討伐戦モードマップ。君は下北沢を落とせるか!?

最後にまとめ

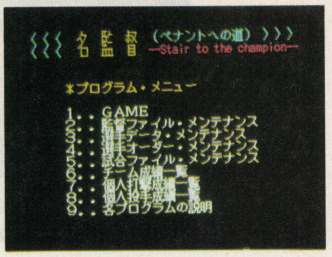
やっぱり、この「自称・強豪雀士編」はパートーと組み合わせて遊ばなくては本当のおもしろさは味わえないだろう。なにせ、パート2だけではメインメンバーが一人も入ってないのでイマイチ盛り上がりに欠けることになってしまう。それに、「下北沢タコ討伐戦モード」は単なるおまけじゃない、真剣に遊べてしまうモードだぞ。これなんか、今までの麻雀ゲームにはなかった「自己中心派」ならではのルールなので、新鮮な気持ちで麻雀ができること請け合いなのだ。

ほっと一息、半荘終了。次は誰をカモるかな？

名監督



スケジュールモードを活用してペナントレースを制するのじゃ。



by 超越ジイサン(61)

JDS

名監督への道は、険しいぞよ!!

セ・パ両リーグのペナントレースをシミュレート

機種　PC-98シリーズ

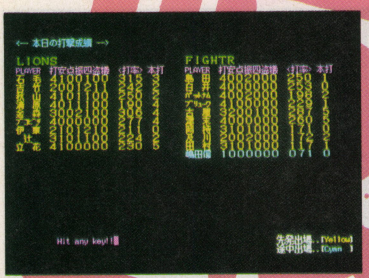
媒体(価格)　5D(6,800円)

日本シリーズ優勝を目指せ!!

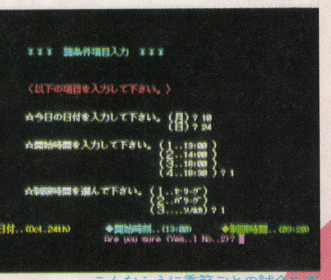
今回、ワシが紹介するソフトは、JDSの「名監督」じゃ。名監督は、自分の好きなチームをリーグ優勝させ、日本シリーズで勝たせて日本一にすることを目的とした野球シミュレーションじゃ。このゲームは、プロ野球とは一試合一試合が大事な高校野球とは違い、大事な試合が一30試合もあり、それを全部消化することが目的ということをも教えてくれるのじゃ。

BEEPのライターには、我流子などという野球マニアがおるが、奴などは、野球を知って高々20年ぐらいじゃ。ワシなどはな、読売巨人軍が、昭和9年春に大日本東京野球倶楽部として結成されたときから知っておったのじゃ。じゃから、ワシの一喝で我流子も名監督の紹介を諦めおったわ。あたりまえじゃよ、ホッホッホッ（注　本当は、杖で殴って横どりした……）。

この名監督は、これまでの野球ゲームと違い、年間一30試合分のスケジュールをコンピュータが組んでくれるのじゃ。これは、ワシのような老人や若い人にとってもかなり便利な機能なのじゃぞ。なんといっても、ア○キーの「ベストナインプロ野球」では日程表を調べて試合をしていたのじゃが、日程を忘れてしまうともう大変じゃった。しかし、もう大丈夫じゃ。他にも今までのゲームになかった、選手のケガによる欠場なども取り入れられておるぞよ。



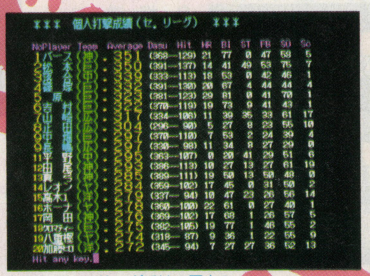
打撃結果表を見て選手の調子を調べることが大事じゃぞ。



こんなふうに季節ごとの試合を楽しむことができるのじゃぞ。

超越ジイサンの超越テクニック

まず、ワシの試合方法じゃが、データを正確に取るために試合を人間対コンピュータや人間対人間のモードにせずに、すべてコンピュータ任せにしたのじゃ。たとえ自分の贔屓チームの試合のときでさえコンピュータ任せで、いっさいのズルはしておらんぞ。試合は短縮モードでもできるが、選手をうまく使うためにもノーマルモードがよいぞ。それでは、必勝テクを伝授するぞ。



なんとワシのリーグでは、巨人の松本が首位打者をねらっておる。

スケジュールは、有効に使え

自分の贔屓チームのときと、どうでもいいチームのときの試合を使い分けるのじゃ。自分の贔屓のチームのときは、ネクスト10ゲームモードで同じ対戦相手と何試合あるかを調べて連戦をしてしまうのじゃ。その理由はじゃな、自分のチームの選手の調子などをチェックしておくためと、投手ローテーションやバッティングオーダーを考えて組みやすくするためじゃ。他のチームのときは、コンピュータのスケジュール任せでよいぞ。

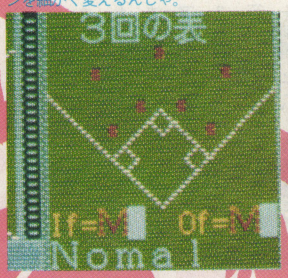
選手を生かしきること

個々の選手のデータをいかに表現するかが、野球シミュレーションの命じゃ。これいかんでゲームの善し悪しが決まるといっても過言ではないのじゃ。このゲームには一軍、2軍があるので選手をどう使い分けるかがポイントじゃ。ワシは、JDSの開発者、杉谷さんに聞いたのじゃが、名監督には選手個々のデータ部分に選手の調子（これはユーザーには、見ることができないのじゃ）があっての、それによってかなりバッターの成績が変わるそうじゃ。しかし外人選手は、いっさい調子の波というのは、ないそうじゃ。試合後の打撃結果をしっかと見ることじゃな。

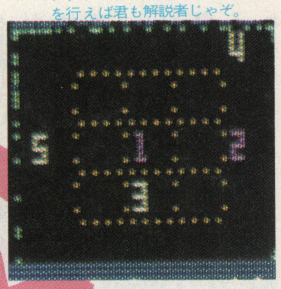
投手と打撃の調和を目指せ

野球はなんといっても、投手力がもっとも大事ということを忘れてはならんぞ。ワシなんぞは、すべてのチームの選手データを見て、投手の人数がバッターの人数より数人少ないだけという設定にしてしまったぞい。しかし、ここで問題になってくるのが攻撃力じゃ。もちろんピッチャーの数が多くなったんじゃからバッターの数が少なくなる。そこでワシは、スタメンに長打力と打率が高い選手を入れて組み込んだのじゃ。これでチーム打率とチーム本塁打数が上がったぞい。

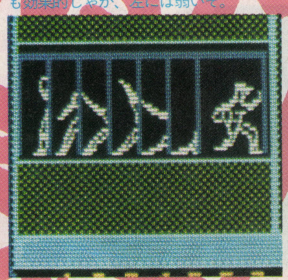
代打が出るのはいつなんじゃ!?



下手投げは、右バッターには、最も効果的じゃが、左には弱いぞ。



投手の決め球は、ここぞというときに使って三振に取れ。



ワシの趣味で作ったオーダーじゃ。文句があるならいってみい!!

水道橋にあるどこぞの球場に似ておるのう。

名監督は、他の野球ゲームより代打の出る確率が高いのじゃ。どういうときに代打が出るかじゃが、第一に負けているときじゃな。第2に7、8、9番のときに出やすい。ようするにスタメンの選手の基本データと現在のデータを比べて低い場合に代打が出るんじゃ。意味のない代打を出さないためにも、自分で試合をよく見ておくことが大事なのじゃ。

右、左の意味は、きちんとあるのじゃぞ

名監督には、右、左のデータがうれしいことにきちんとあるのじゃ。画面のデータとしてはないが、右下手投げは右バッターに強いが、左バッターに弱いといった傾向が、あるのじゃ。ワンポイントリリーフをバシバシ使うことじゃな。

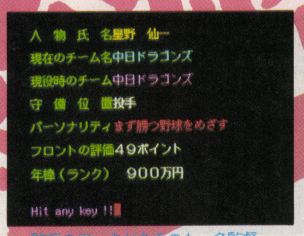
選手を生かすにはトレードじゃ

選手を活用する、もっともいい方法は、シーズンが終わったときにトレードを行うことじゃ。どこのチームにも使いたいんじゃが使えない投手、野手がいるから、投手がほしいところは野手を、野手がほしいところは投手というふうに補強しなされ。

ジイサンが野球ゲームに望むこと

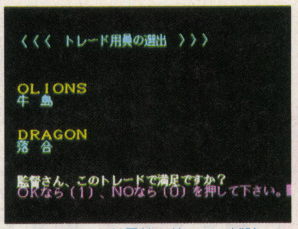
JDSの杉谷さんがいうには

「名監督は、とくに野球の好きな人用」に作ってあるそうじゃ。名監督なら自分の贔屓チームが現実では弱くても、ゲームのなかでは、データを強くしてウサばらしできるしのう。野球マニア以外の普通の人たちにもプレイしてもらいたいそうじゃ。



監督のデータがあるのも、名監督のフリじゃ。

ワシは、野球が少しでも好きな人なら名監督を買うことをおすすめするぞ。友人とチームを作りあって、友だち同士のマルチプレイでペナントレースをやっても楽しいんじゃから。



トレードを効果的に使って、補強するのが勝利への道じゃぞ。

ところで、今後ワシが入れてほしい機能はじゃな、もっと選手個人個人の色を出してもらいたいということじゃ。野球は、やっぱり人間がやっているものじゃから、選手の性格をもっと表面に出してもらいたいものよのう。

超越ジイサンの大予言　日本シリーズはこうなる！

ワシのプレイしたリーグでは、巨人とライオンズの本命同士が優勝したのじゃ。この両チームで日本シリーズを行ったわけじゃ。

左の表が第1戦から5戦の結果なのじゃ。第5戦にして巨人の勝利となってしまったのう。巨人は、昔のチームどおり投打のかみ合った実力を発揮。ライオンズは、打線のつながりがなかったのお。現実の日本シリーズもきっとこのとおりになると、ワシは予言するぞ。

君たちの予想は、どうかの？

SCORE...G= 8 1ショウ 0ハイ 0ヒキワケ
L= 1 0ショウ 1ハイ 0ヒキワケ
LIONS ..

Pitcher.	IN	Bal	Sc	ER	Ht	Fb	So
江川	9.0	129	1	1	4	1	9

Pitcher.	IN	Bal	Sc	ER	Ht	Fb	So
東尾	2.2	56	4	4	6	0	3
市村	2.0	31	2	2	4	1	0
森	1.1	17	1	1	1	0	1
松沼兄	3.0	44	1	1	6	0	2

本塁打...松 本 1号 クロマティー 1号 吉 村 1号 清 原 1号
盗 塁...

4dasu 17hit(TotalAVG .366)
9.0ining 1sc-(TotalAV 1)
1dasu 4hit(TotalAVG .129)
9.0ining 8sc-(TotalAV 8)

SCORE...G= 2 2ショウ 0ハイ 0ヒキワケ
L= 0 0ショウ 2ハイ 0ヒキワケ
LIONS ..

Pitcher.	IN	Bal	Sc	ER	Ht	Fb	So
加藤ハ	9.0	156	0	0	4	4	11

Pitcher.	IN	Bal	Sc	ER	Ht	Fb	So
渡辺	8.2	153	2	2	8	4	7
市村	0.1	4	0	0	0	0	0

本塁打... 原 2号
盗 塁...吉 村1

5dasu 8hit(TotalAVG .316)
9.0ining 0sc-(TotalAV 0.5)
1dasu 4hit(TotalAVG .129)
9.0ining 2sc-(TotalAV 5)

SCORE...L= 5 1ショウ 2ハイ 0ヒキワケ
G= 4 2ショウ 1ハイ 0ヒキワケ
GIANTS..

Pitcher.	IN	Bal	Sc	ER	Ht	Fb	So
工藤	4.1	79	4	4	5	2	7
松沼弟	3.2	45	0	0	4	0	2
郭	1.0	12	0	0	0	1	1

Pitcher.	IN	Bal	Sc	ER	Ht	Fb	So
斉藤	7.0	82	2	2	8	1	1
槇原	2.0	29	3	3	3	0	0

本塁打...立 花1号 原 3号 山 倉1号
盗 塁...松 本1.2

5dasu 11hit(TotalAVG .196)
9.0ining 4sc-(TotalAV 4.67)
6dasu 9hit(TotalAVG .338)
9.0ining 5sc-(TotalAV 2.0)

SCORE...L= 0 1ショウ 3ハイ 0ヒキワケ
G= 3 3ショウ 1ハイ 0ヒキワケ
GIANTS..

Pitcher.	IN	Bal	Sc	ER	Ht	Fb	So
小野	7.0	100	3	3	9	0	4
山根	1.0	20	0	0	1	1	1

Pitcher.	IN	Bal	Sc	ER	Ht	Fb	So
槇原	9.0	119	0	0	8	2	6

本塁打...中 畑1号
盗 塁...

9dasu 8hit(TotalAVG .278)
8.0ining 3sc-(TotalAV 4.25)
3dasu 10hit(TotalAVG .297)
9.0ining 0sc-(TotalAV 1.5)

SCORE...L= 0 1ショウ 4ハイ 0ヒキワケ
G= 6 4ショウ 1ハイ 0ヒキワケ
GIANTS..

Pitcher.	IN	Bal	Sc	ER	Ht	Fb	So
東尾	1.1	41	1	1	2	0	2
石井	3.2	38	0	0	2	0	1
市村	1.2	25	2	0	1	1	0
松沼弟	0.1	4	0	0	0	0	0
山根	1.0	10	0	0	0	0	1

Pitcher.	IN	Bal	Sc	ER	Ht	Fb	So
江川	9.0	111	0	0	3	1	16

本塁打...松 本 2号
盗 塁...

30dasu 3hit(TotalAVG .236)
8.0ining 2sc-(TotalAV 4.5)
29dasu 6hit(TotalAVG .282)
9.0ining 0sc-(TotalAV 1.2)

MVP決定!!

●原（日本シリーズMVP）

強敵がたくさんいたのでホームラン王になれるとは思ってもいませんでしたよ。

●江川（ペナントMVP）

ボクが、MVPなんておかしいですよ。もっとふさわしい人がいるのになあ……。

太平洋の嵐

太平洋の嵐

by 我流子

G.A.M

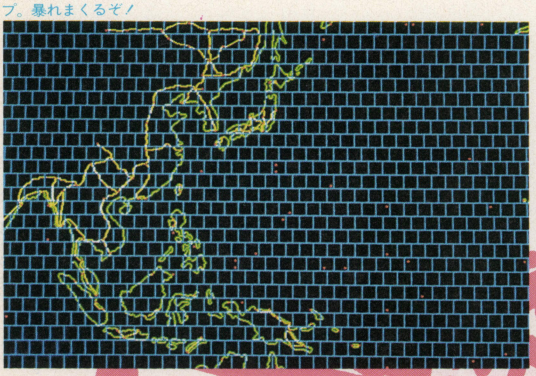
12月8日、奇襲発売決定!!

膨大なデータとマニアックな考証がすさまじい戦記シミュレーション

機種　PC-98VM以降、PC-88VA

媒体(価格)　5D(12,800円)

ゲームの舞台となる太平洋のマップ。暴れまくるぞ!

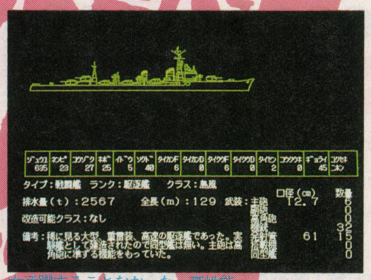


なんでもありの航空機と艦船

7月号の緊急レポートで紹介した「連合艦隊VS太平洋艦隊」が「太平洋の嵐」と名前を変えて12月8日の開戦記念日（危ない!）に発売される。

このゲームは、太平洋戦争全般、とくに海戦に焦点を当てた大規模なシミュレーションゲームだ。今回、待ちに待った、艦船や航空機のグラフィックが完成したのでふんだんに紹介しちゃうぞ。

46センチを搭載した、最強の戦艦大和。ゲームでは活躍できるか?

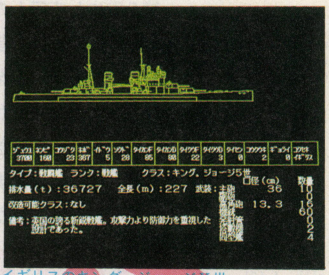


大活躍することなかった、高性能高速駆逐艦、島風。魚雷を生かせ。

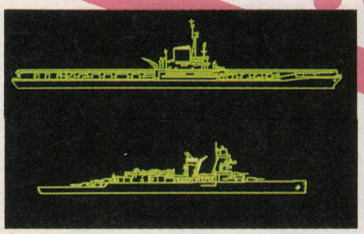
なんといっても、この手のゲームの命は、データの精密さと量だが、太平洋の嵐では、戦争当時計画はされたが実際には作られなかった航空機や、作られてもたった数機（とくに日本機が多い）という機種までデータに入っている。もちろん、アメリカ、イギリスの航空機も盛りだくさん。なんとソ連の機種を含めて107種もある。艦船も日本、アメリカ、イギリス、ソ連、オランダ（!）の177種がグラフィック付きで入っているのだ。

巨大スケールのキャンペーン

1941年12月7日から1946年12月4日までの戦争全期間をとおして行うグランドキャンペーンは、じつに600ターン。1ターンは、3日で1区切りとなる。なんと真珠湾からアメリカの日本本土上陸作戦の「オリンピック・コロネット」までできるという念の入れようだ。しかし、600ターンといえばとてつもない数だ。ゲーム終了までに膨大な時間がかかる。そんなときは、次にあげる戦争の各局面の5つのミニキャンペーンから自由に選んでプレイすることもできる。



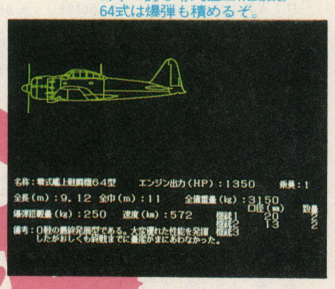
イギリスのキング・ジョージV世。イギリスマニアの鑑が選んだよ。



上は、ミッドウエー級空母だ。下は、なんとオランダの重巡だ!!

1. ニイタカヤマノボレ
2. ターニングポイント
3. ソロモンの激闘
4. 絶対国防圏を守れ
5. Return Shall

最初は、20ターンぐらいの2、4のシナリオをプレイして、ゲームに慣れるといいそうだ。



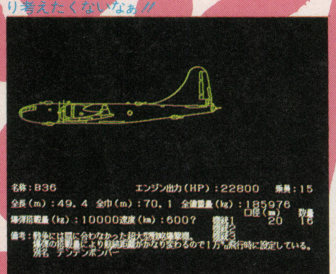
日本の誇る零式艦上戦闘機。この64式は爆弾も積めるぞ。

たくさんあるぞ! 特殊ルール

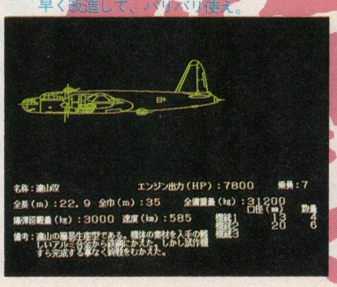
敵の配置は、ある程度ランダムなので、戦史とは違った戦闘ができる。たとえば、真珠湾攻撃時に真珠湾に空母部隊がいたり、少数の戦艦群しかいないで、地上基地を思いっきりたたいて、ハワイにある半年間の燃料や弾薬の備蓄を破壊して、暴れまわったりすることができるんだ。

また、特殊ルールには科学技術ポイントというシステムがあり、インド洋の制海権（コロンボ、アッズ環礁の両方を占領しておくこと）を取ると、ドイツ第3帝国から年に2～3回、潜水艦が来て科学技術ポイントを上げてくれる。ちなみに制海権がないと潜水艦は、0～1回しか来ないぞ。教えてくれる技術は、ホーミング魚雷、VTヒューズ、レーダー、人造石油、シュノーケル、ソナーなど。最新兵器の使いかたは、君しだいだ。

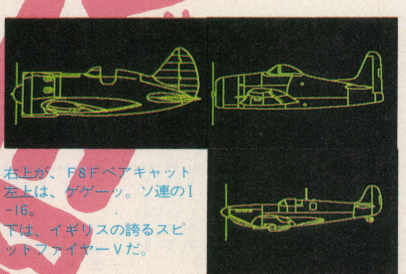
とにかく、この太平洋の嵐、戦略級や海戦シミュレーションの好きな人や戦記マニアの人には絶対におすすめのゲームだ。



これが出てくる頃の戦局は、あまり考えたくないなぁ!!



高性能爆撃機、連山の省エネ版。早く改造して、バリバリ使え。



右上が、F8Fベアキャット。左上は、ゲゲーッ。ソ連のI-16。下は、イギリスの誇るスピットファイヤーVだ。

ダークストーム

by 雅

電波新聞社

ダークネスの支配をたたきつぶせ!!

デーモンクリスタルシリーズの第3作は、アクティブロールプレイング

機種　MZ-15

媒体(価格)　QD(5,300円)

ありがたや電波様

フッフッフ……電波教徒の諸君元気かね。今回またもや電波様は、我々に新たなる至福を与えたもうた。その名は「ダークストーム」。以前、電波様から発売された「デーモンクリスタル」の第3作めで、1作め2作めがアイテムありのRPG的要素をたっぷり含んだアクションゲームだったが、今回のダークストームは、ひと味違うぞ!!

2Pで、モンスターの待つ迷宮の中へ。でもその前にイッパツ……。

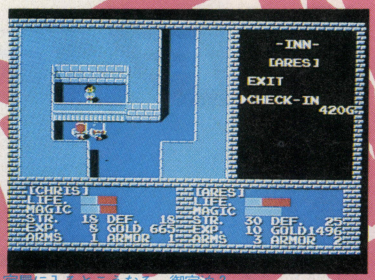
アレスナイザー再び

フッフッフ、ダークストームはなぁ、アクション的要素をたっぷり含んだRPG、つまり俗にいうアクティブロールプレイングなのだ。主人公は、もちろん前作同様アレクナイザーだ。では、今回のストーリーを大まかに紹介しよう。

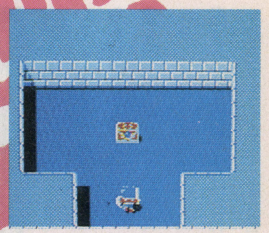
前作でダークストームを支配した魔女シャーマンを倒してから数年後、世界征服をもくろむ魔界の首領の一人、ダークネスが再びダークストームを支配してしまった。ダークストームにいるダークネスを倒すため冒険の旅に出るというのが、今回、君にあたえられた使命なのだ。

ところで、プレイヤーのパラメータの見かたは、わかるかな？　ライフメーターは、もちろんプレイヤーの生命力を表している。これがなくなったら、即ゲームオーバーだから要注意だ。

そして、マジックポイントは、魔法を使った分だけ減る。減ってくると強力な魔法が使えなくなるので宿屋（INN）に入って体力とともに回復しよう。ストレングスとディフェンスは、そのときの攻撃力と防御力。お店（SHOP）で武器などを買い換えることによって数値が上がるぞ。もっとも経験値が低いときに、あまり強い武器を買ってしまうとなかなか経験値が上がらなくなってしまうので、注意しなきゃね。



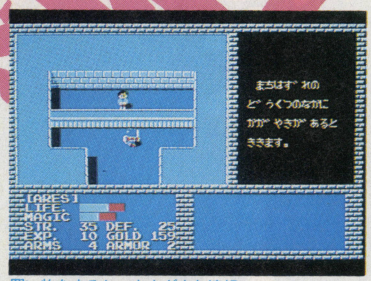
宿屋に入るとこうなる。御宿泊？それとも御休憩？　なんてね。



おっ、宝箱だ！　はたして、この中には何が入ってるのでしょう。

ひたすら西へ進め!!

プレイヤーは最初、一番西のはずれにあるサリアの森の中にいる。東（ゲーム画面でいうと右）へ進んでいこう。大木（自分のキャラが隠れる木）を通過しようとすると、たまに敵が群れをなして襲ってくる。こいつらと戦って、ゼニと経験値を稼ごう。ハッキリいって、このゲームはゼニと経験値が命なのだ。なんでかっていうと、お店で買い物をするにしても、宿屋に泊まるにしても、異常に払う金額が高いのに、敵から取れるゼニは、少額だからだ。



買い物をすると、さまざまな情報を教えてくれる。

西へ西へと進むうちにコラルという町にでる。この町のどこかの迷路の中に悪魔の像が隠されているはずだ。最初は、何をしても、ウンともスンともいわないので無視してシモンという町にいるダークネスの手先デスを倒しにいこう。こいつは、異常に強いので、ライフを回復させるアイテムをたっぷり買いこんでおくこと。デスを倒すとホークソードという武器が手には入る。これでやっと、悪魔の像を壊せるようになったのでコラルに戻ろう。

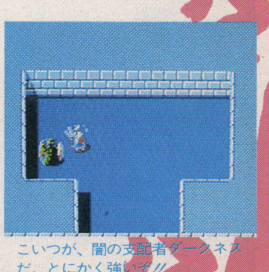
それから先は、プレイしてからのお楽しみだ。数少ないMZ-15ユーザーの楽しみを奪うのは、忍びないからね。

平たんな道を進むアレス。湖のむこうに待つものは、生か死か？

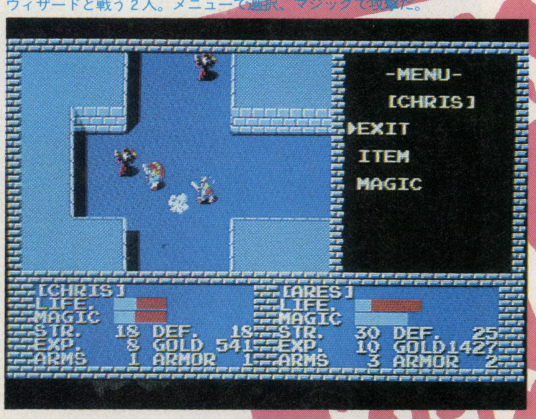
そうそう、いい忘れたけど2人同時プレイも可能なのだぞ。

では、祈りを捧げっっ

とにかく、このダークストームは、MZ-15初のRPGなのだ。ただ、西へ西へと進むだけでゲームが進行しちゃうところが、広大なマップを期待していた信者には、ちともうしわけないが、MZ-15ユーザーの信者諸君、迷わず買いなさい。では、電波様に祈りつつ……END。



こいつが、闇の支配者ダークネスだ。とにかく強いぞ!!



ウィザードと戦う2人。メニューで選択、マジックで攻撃だ。

MSXの新作だよー!!

次々に新鮮な感覚の新作を送り出すコナミに、独自にMSXゲーム制作を始めたタイトー、ディスクゲームに力を入れるソニーなどが加わって、今月のMSXはオモシロイぞー!!

F1スピリット

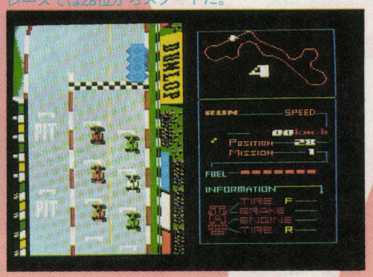
●コナミ
●MSX／MSX2共用
●5800円
by 氷水芋吉

世界のF1に殴り込みだ!

某、夢工場のTV局が中継を始めたために、今年になって俄然盛り上がってきたF1レースも、今や完全にホンダ製エンジンの独壇場になってしまった感がある。マクラーレンがホンダ製エンジンの供給を受けられなかったために、A・プロストが苦しい戦いを強いられている…というのは、キミたちも知ってのとおりだ。

しかし、日本製エンジンが活躍を見せるなかで、ドライバーが外人ばかりというのは、ちょっとナサケなくないだろうか? 日本人として唯一中島選手が参戦しているものの、並いる紅毛異人のなかではいまいちパッとしないのが現実だ。

そこで、やっぱり日本製マシンには日本人ドライバーが乗って勝たなきゃ! とばかりにコナミから出たのが、この「F1スピリット」。キミ(当然、日本人だろうね?)もこれでF1レースに殴りこめ!!



グリッドに並ぶF1マシン。このレースでは28位からスタートだ。

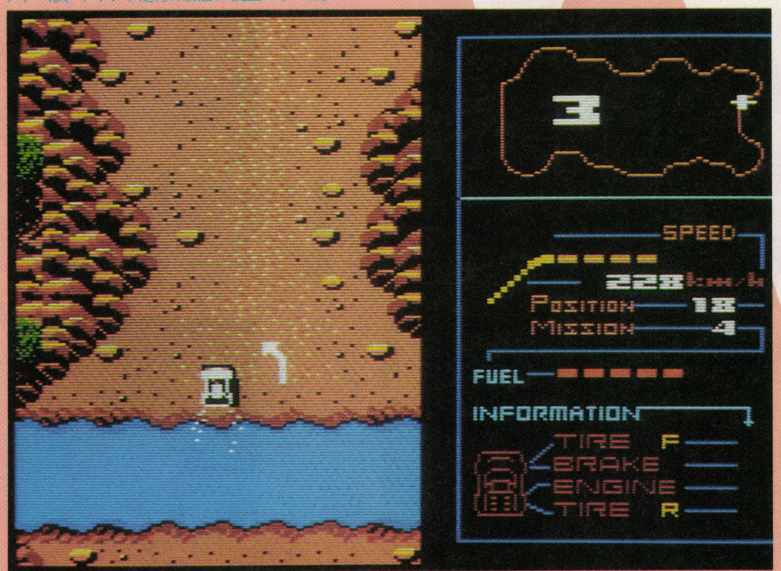
ロードファイターじゃない!!

ゲーム画面は、ロードファイターによく似ている……けど、もちろんロードファイターとは比べものにはならないくらい、いろんな特徴があるんだ。それらを列記してみよう。

●4周のスプリントレース

レースは、1つのコースを4周することによって争われるスプリントレースだ。参加台数はコースによって違うけど、4周する間にできるだけ多くの車を抜き、1位でゴールに飛びこめ、というわけ。完走しさえすればいい、なんてアマイゲームとは違うぜ!!

なお、現在の順位、コース上の位置もしっかり表示されるよ。



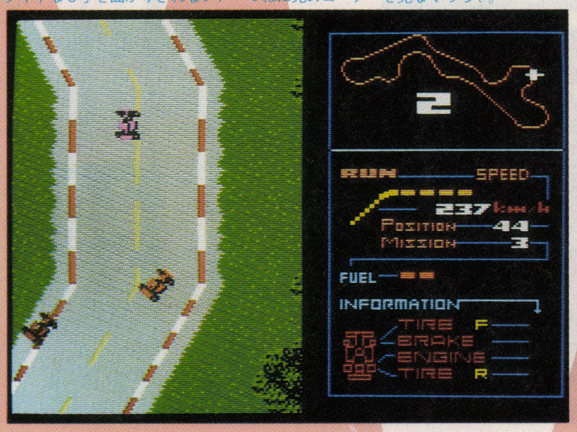
ラリーは、ドリフト走行の練習に役立つそーだ。

2人同時プレイだけど、とちゅう参加は不可能!?

●ポイント制

このゲームにはストックレース、ラリー、F3、F3000、エンデュランス、そしてF1と、6段階のグレードがある。けれど、最初っからシロートさんがF1に参戦できるほどこの世界はアマクない。最初に選べるのはストックレース、ラリー、F3の3つだけだ。ここで入賞し、ポイント(1位に9点、あとは順位が下がるごとにもらえる点数が少なくなる)を稼がなければ、先のレースに進めない設定になっているんだ。まあ、何度でもトライできるし、最高順位だけが記録されるから、そんなにツライことはないんだけどね(パスワード保存もできる)。

タイトなS字を曲がりきれない!　つねに先のコーナーを見なくっちゃ。



●全21コース

コースは、F1以外は1コースずつ。そしてF1は本物と同じく全部で16のコース(もちろん日本の鈴鹿サーキットもあるぜ!)で、計21コースだ。それぞれのサーキットには特徴があって、直線ばかりのコースもあれば(ラク!)、モナコGPみたいな超テクニカルコースもあって飽きないっ!

●ギアは4速、パーツ選択可能

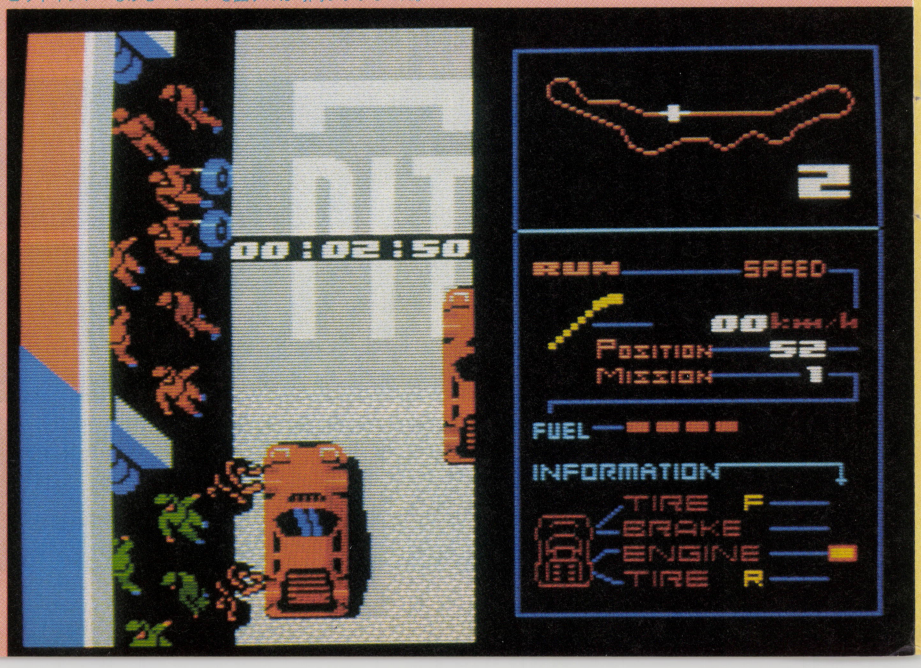
本格レースゲームだけあって、ミッション(ギア)は4速。だから「このヘアピンは2速で回転数を落とさずに走れば速い」みたいな戦略が生きてくるぞ。

まあ、そんな面倒なことをしたくない人は、各部パーツ(エンジン、ボディー、ブレーキ、サスペンション、ミッション)の選択が可能だから、ミッションだけオートマチックにするなど、自分の操作しやすい車が作れるから、敬遠しないでくれ。

●ダメージ制

クラッシュしたり、他の車とぶつかったりすれば、車の各部分がイカレてくるのは当然の話。フロントタイヤが壊れればコーナーを曲がりにくくなり、リアタイヤが壊れればスピンしやすくなる。そしてエンジンなら加速が悪くなって、ブレーキなら止まりにくくなってしまう……というのがこのゲームで採用されているダメージ制だ。もしそうなったら(自分の順位を考えつつ)ピットに入ろう。ピットでは、燃料補給と修理をやってくれるぞ。

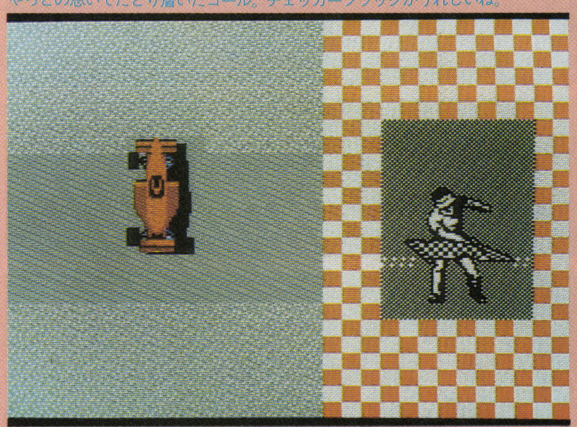
ピットイン!　しかしエンジンを直すのは時間がかかるのだ。

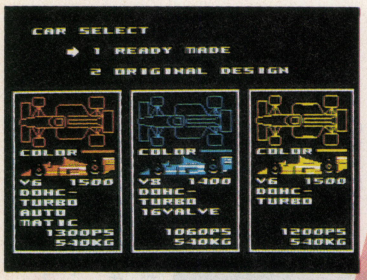


●2人プレイ可能

なんとこのゲーム、2人同時プレイが可能だ。画面を2分割し、それぞれが別々にスクロールするゾ!　ってんだからたいしたもんだ。

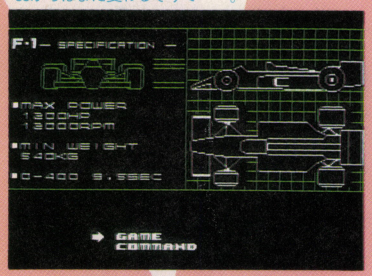
やっとの思いでたどり着いたゴール。チェッカーフラッグがうれしいね。





パーツ選びがメンドイ人は、既製品？ を使うこともできる。

F1マシンのレギュレーション。'88からはまた変わるそうで……。



したもの。

2人でいっしょにレースに参加するもよし、バトルモード（他の車が出てこない）でコースの下見やつぶしあいをするもよし。

●SCC搭載

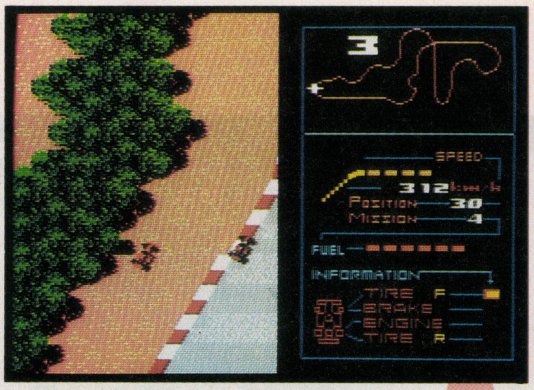
グラディウス2に初めて搭載された、コナミオリジナルの音源SCCが、搭載されている。

長持ちするよ

全21コースをすべて1位で終えると、なかなかイイものが見られるよ。だからみんなもその「イイもの」を目指してがんばってちょうだい。

「イイもの」を見たあとでも、コースレコードを目指したり、2人プレイでワイワイやったりなど、楽しみが尽きないデキのよさ。やっぱり「レースはコナミ」なのかな!?

鈴鹿8時間耐久では夢はこの辺で観戦していたそうな。



総合1位（というか、すべて1位）をとると、イイものが見られるよ。

これがF1スピリット全サーキットコース図だ!!

タイトーMSXソフトシリーズ第2弾

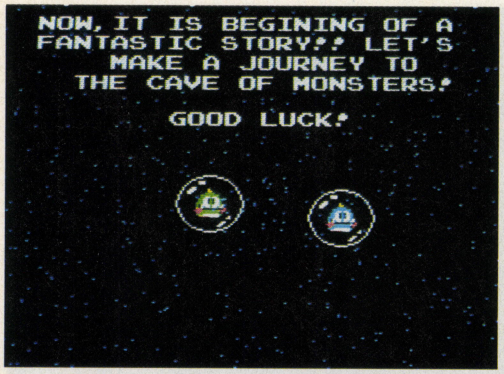
バブルボブル

●タイトー
●MSX2専用
●5800円
by TAKE ON!

きたきたきたきたっ！

というCMが昔あったけど、今まさにそんな感じだ。なんたって、あの「バブルボブル」がMSX2版で出ちゃうんだからね。ビデオゲームでも「バブルボブル2・レインボーアイランド」が出るし、これはなかなかグッタイミング（シューティン同様「ド」がない）だ。

この「バブルボブル」というゲーム、きわめてマニアックな面を持っている。でも、そういう観点で説明するにはページ数が少ないので、今回は、ビデオゲーム版をやったことのない人を対象に、おもに基本事項を説明するから、そのつもりでね。



初めて前奏が流れるのを聞いたときは、うるうるしちゃったぜ。

バブルボブルはこんなゲーム

魔法使いに連れ去られた彼女を助け出すために、大洞窟に入り込んだバブルンとボブルン。全面クリアして謎を解きあかすことができるか？というのがストーリー。

バブルンとボブルンの武器は口から出るアワだ（別に光線銃で撃たれたわけじゃないんだよ。うわっ、内輪ウケだなあ）。このアワの中に敵を閉じ込めて、角や背びれでアワを割ると、敵をやっつけることができるんだ。

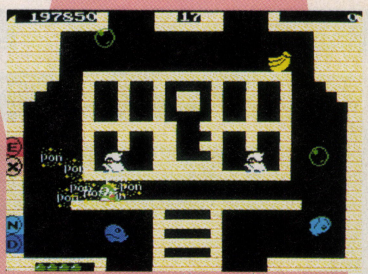
やられた敵はふっとんでフードに変化し、取ると得点になるんだ。アワは迷路内の気流に乗ってフワフワただよい、そのまま放っておくと自然に割れてしまう。敵の入ったアワをほったらかしにしておくと、アワから出てきた敵は怒ってスピードが速くなってしまうから注意しよう。

アワは集まっているところを狙えば、連鎖的に割れて高得点だ。でも、あまり得点ばかり気にして時間をかけていると、ご先祖様の「すかるもんすた」が出てくる。こいつは無敵だから、適当なところで面クリしたほうがいいのだ。

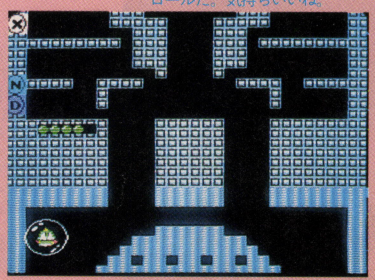
ときどき現れるアイテムを取ると、いろいろ不思議なことが起こるぞ。さらに「雷入り」、「火入り」、「水入り」などのアワも出てくるので、うまく使って敵をやっつけちゃおう。また、「EXTEND」アワを全部そろえれば、1UPして面クリだ（Mr・DO!）。

敵や、敵の出す岩や火などに当たるとミス、残り数が0になるとゲームオーバーだ。2人同時プレイ、コンティニューを使って100面クリアし、最後の敵「すうぱあどらんく」をやっつけよう！

暗号を解読してスーパーバブルだ！　パワーアップもアリだよ。



アワが割れたら当然字が出てくる。"PON"！



アワに包まれながら次の面へスクロールだ。気持ちいいね。

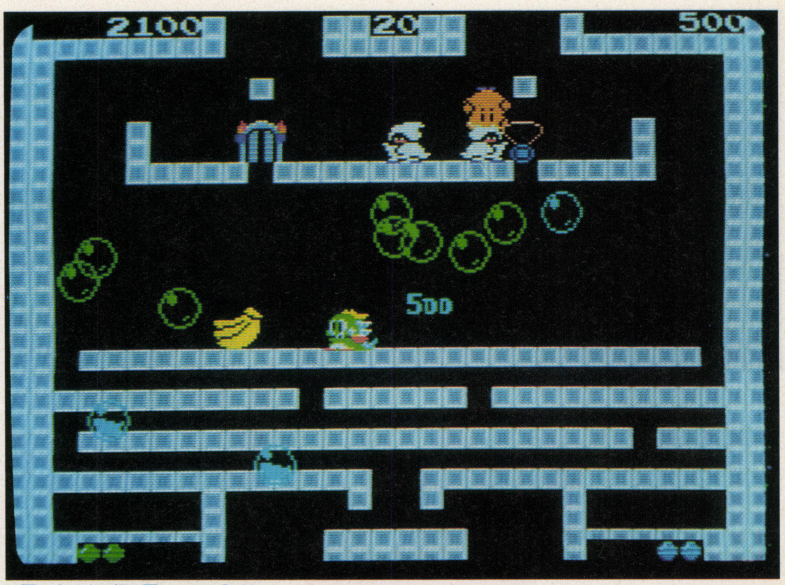
なつかしのキャラクター

敵は全部で10種類。最終面の「すうぱあどらんく」を含めて、ビデオゲーム版で出てきた敵は全部登場するぞ。それじゃそれぞれの敵の紹介をしよう。

●**ぜんちゃん**……プレイヤーが上にいるか下にいるかを見て、ジャンプしたり走ってきたりして追っかけてくる。「ぜん」っていうのはゼンマイ仕掛けの「ぜんまい」のことだろう。

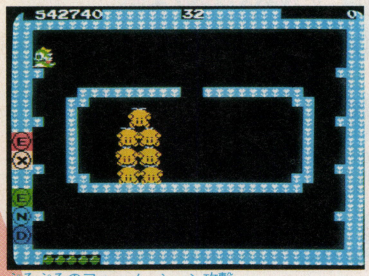
●**まいた**……動きはぜんちゃんと同じだけど、横方向に岩を投げてくる。「ちゃっくんぽっぷ」のキャラクターだったやつだね。

●**ひでごんす**……これも動きはぜんちゃんと同じで、横方向に火をはいて攻撃してくるのだ。



20面に出てくる銀の扉。ここに入ると……。

ファイヤーバブルで火の海だ！
みんな燃えてしまえ！



ぷるぷるのフォーメーション攻撃だ。4段円塔？

まいたの岩は壁にぶつかると消えるのに対して、こいつの出す火は貫通弾だからちょっと大変だ。

●どらんく……こいつも動きはぜんちゃんと同じで、横方向にウイスキービンを投げる。このウイスキービンは投げるとブーメランのように手元に戻ってくるのだ。

●ばねぼう……「コイルはでぶっちょボヨヨヨヨン……」という唄がボクがガキのころはやっていたんだけど、知らないよね。こいつは、プレイヤーが上にいるときは上に向かってジャンプ、下にいるときは穴か何かに落ちるまでピョンピョン跳び回り、同一ライン上にいるときは大ジャンプして追っかけてくる。

●もんすた……まいた同様、ちゃっくんのキャラだ。壁にぶつかると45度にバウンドし、方向を変えて移動するけど、プレイヤーを追いかけてくるわけじゃないんだよ。

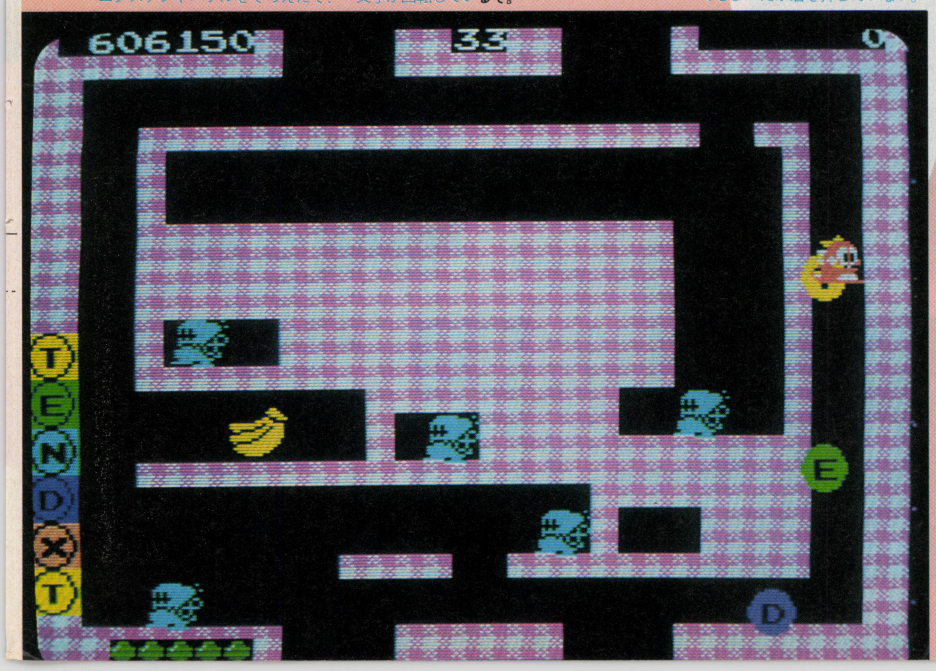
●ぷるぷる……30度斜めに移動し、壁に当たるとわずかに直線移動し、再度斜めに反射して動くので、全体的にはゆるやかな曲線を描いて飛ぶように見える。目が「ちゃっくん」していてカワイイ。

何かのゲームにそっくりな面だね。でもまいたが岩を押していない。

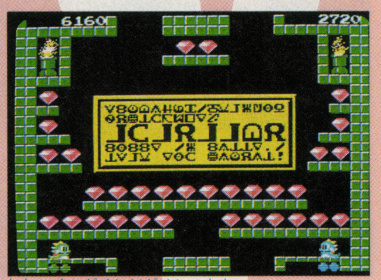
●いんべーだ……やっぱりタイトーはインベーダーだね。あみだ式（右へ落ちたら左に落ちて……というやつ）に移動し、一定間隔で下に光線を撃ってくる。弾のスピードが速いので、ちょっと手こずっちゃう。

●すかるもんすた……無敵。タイムアップ時に出現してプレイヤーに近づいてくる。2人同時プレイの場合は2匹出現して、1匹は1P、もう1匹は2Pを追いかける。プレイヤーに体当たりして自分も消滅する。

エクステンドバブルをそろえたぞ！　文字が回転しているぞ。



●すうぱあどらんく……第10面にいる最後の敵。4方の壁にバウンドしながらビンをばらまく。こいつには普通のアワが通用しない。アイテム「ドラッグサンダー」を取って、サンダーバブル攻撃をするしかないのだ。80発で大きなアワに閉じ込められるので、思いっきり割ってやっつけちゃおう。ビデオゲーム版のようには逃げ場を取りづらいので、あなどれない難敵だ。



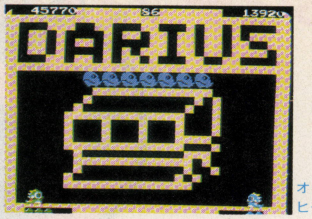
おおっ！　ダイヤだダイヤ。中央の暗号はなんだろう？

フードとアイテム

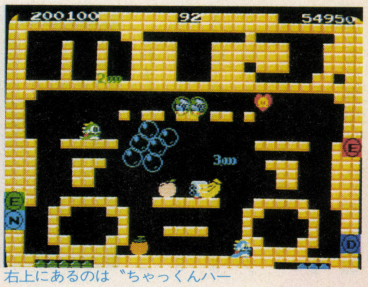
得点源のフードは区別すると4種類ある。

●タイマーフード……面がスタートしてしばらくすると、特定の位置に現れる。前の面を早くクリアするといいものが出るぞ。

●エネミーフード……やっつけ

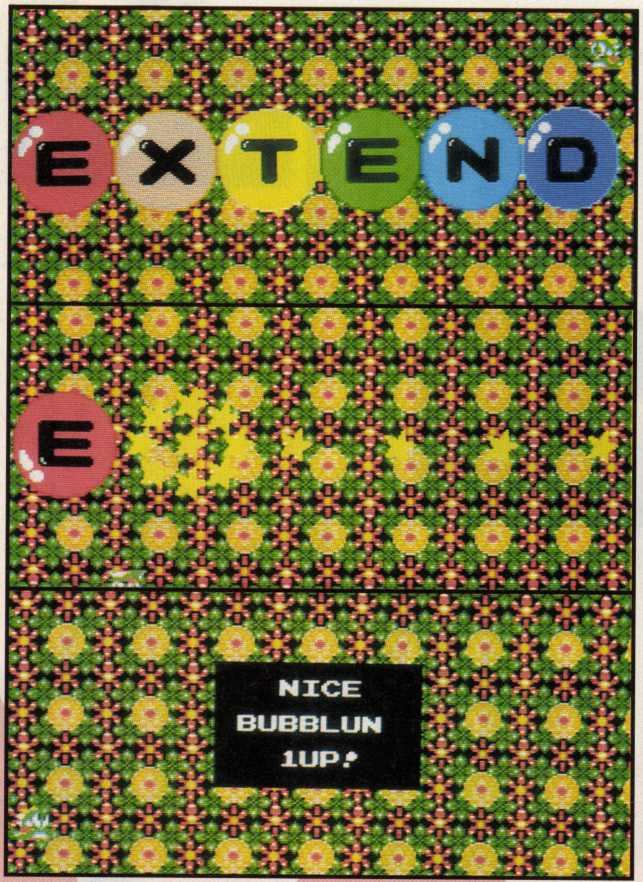


オリジナルでは〝スーパーデッドヒート〟だったんだけど。



右上にあるのは〝ちゃっくんハート〟。体当たりで敵をたおせる！

エクステンドショーだ。バブルンが上をはねて、星が集まり１ＵＰ。



た敵が変身するフード。

●**ラウンドクリアフード**……ラウンドクリア時に上からふってくるフード。出現条件あり。

●**ボーナスフード**……ボーナスラウンドに出てくるターゲット。

フードっていうくらいだから食べ物がほとんどだけど、ダイヤなんかもある。あんなもの食べてハラこわさないかなあ。フードは単色になるかと思ったけど、ビデオゲームの感じがよく出ている。ボクなんかもチョコアイスがあまりにおいしそうだったので、ディスプレイごと食べてしまったくらいだ（本気にすんなよ！）。

あと、アイテムだけど、数え切れないほど多くの種類が出てくる。基本的に取って損するものはないから、いろいろ取って試そう。マニアのためにいっておくと、あの４０９６分の１の確率で出るスペシャルバブル以外は、バッチリ再現されている。もしかしたらＭＳＸのみのスペシャルアイテムもあるかもしれないね。大事なのは、バブルを強化するキャンデーと、足を速くするシューズだ。これを取っておけば楽勝だぜ！

さあ、買いなさい（鈴木健二の声で）

オリジナルがある以上、比較されてしまうのはしかたない。読者のみんなもいちばん気になるのはそのへんだと思う。その点に関していえば、ＭＳＸのゲームとしておもしろければいいじゃん！　などと聖人君子のようなきれいごとを並べる必要がないくらいの移植度だ。やっぱり「バブルボブル」を名乗る以上はこれくらいの出来はとーぜんだね！

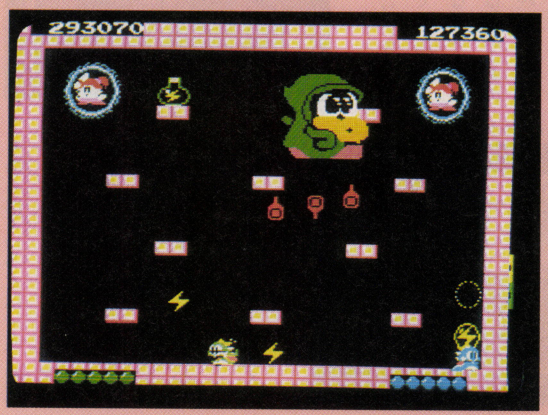
操作性もいいし、アワの出も（パワーアップ時）ほんと気分がいい。でもスプライトの問題はいかんともしがたかったようで、キャラクターが重なるとちょっとツライ。曲もたまにのろくなったりするけど、ウルウルもんのイントロがついているから許しちゃう。

それから、かくし操作もたくさん入っている（らしい）ので、謎が解ければスーパーでもパワーアップでも思いのまま（だといいんだけど……）。ＭＳＸ２のユーザー諸君！　もう「オススメ」とか「ゼヒやってみてちょーだい」なんてナマヌルイことはいわないし、もう頬杖はつかない（なんのこっちゃ）。

これははっきりいって、**買いっ！**（◎３）だよ。

最難関の１つ。上にたどりついても、どらんくのピンがコワイ。

とってもつおいすうぱあどらんく。サンターバブルで倒せ！



ジャンボフーズだ。◯橋名人まいったか！

迷宮への扉

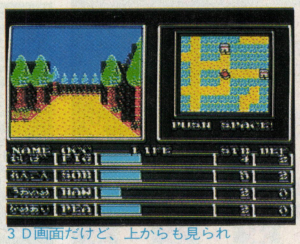
●電波新聞社
●MSX／MSX2共用
●5300円
by TAKE ON！

希望を求めて旅立とう！

MZ-15のソフト「迷宮への扉」が、「ナイザー」他同様MSXに移植されたぞ。MZ版については、4月号で大滝龍仙が記事を書いているので参考にしてくれ。

剣と魔法と龍の時代、1人の若者が「希望」を求めて旅に出た。彼が行き着いたのは、名も知らぬ大きな島だった。ってな感じで始まる。

商人、農民、戦士、魔術師の4つの職業から自由にキャラクターを選んでパーティーを組むRPG。3D画面（上からも見られるけど）のダンジョンもので、ズブズブRPGにはまりたい人はやってみてくれ。時間がかかる分、けっこうモトは取れるかもしれないぞ。



3D画面だけど、上からも見られるのが親切だね。

ダイナマイトボウル

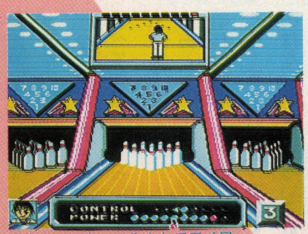
●東芝EMI
●MSX2専用
●5800円
by TAKE ON！

目指せ！幻のレーン

これまた移植版だ。ファミコンのダイナマイトボウルがMSX2版で登場だよ。最高5人まで参加でき、自宅でボーリングが楽しめちゃうというわけだ。

もちろん200円出して靴を借りる必要もないんだぜ（当然だ）。みんなで遊べばおもしろいけど、1人で遊んでると、おそらくタイミングを研究するだけのネクラゲームになりかねないので要注意だ。

パーフェクトを出すと幻のレーンでプレイができるから気合を入れてチャレンジ！ ちなみにBEEP編集部の隣に建っているのは福武書店だったりする（今のネタわかった？）。



操作はカンタン。みんなでワイワイやろうね。

ガルフォース 創世の序曲

●ソニー
●MSX2専用（ディスク）
●6800円／7800円
by TAKE ON！

イッツアSONY！

MSX2に全力投球のソニーから次々に新作が発売されるなか、また、新しくディスクソフトが2つ出るぞ。

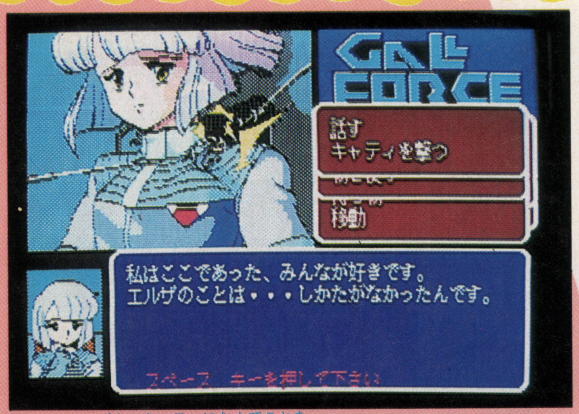
1つは「ガルフォース創世の序曲」だ。パソコンソフトハウス8社共同制作の「スキャップトラスト」によるアドベンチャーゲームの移植だ。○クラなアニメファンでない人にも十分楽しめちゃうぞ。

もう1本は、エニックスの「ジーザス」だ。本誌でも何回も取り上げたからみんなもよく知っているよね。今回は写真のみの紹介なので、あの映画的なBGMがどんなふうに移植されるか心配だ（Aーシンセには対応してないでしょ、やっぱり）。

そのほか、ROM版でも「奇々怪界」や「ハードボール」（アップルからの移植。野球ゲームだよ）等、どんどん登場するから目が離せないぞ。

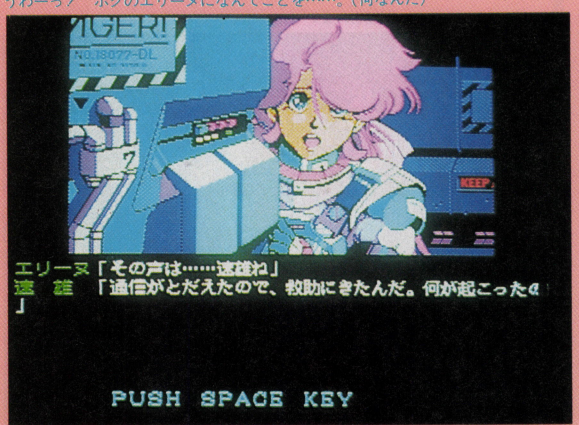
MSXのディスクは低価格のものも出ているとはいえ、それでも本体より高い（これって問題だよね）こともあって、普及率はイマイチ、イマニの状態だ。でも、こう立て続けに新作が出ちゃうと、年末にはぜひとか、年内はダメでもお年玉で……などと夢を描くユーザーも増えるだろうね。ワクワク。

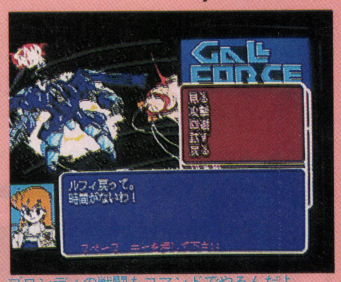
今回、「Fースピリット」以外はみんな移植もんばっかりだったけど、来月はタイトー初のMSX2オリジナルゲームが紹介できるかもしれないので、乞う御期待！



うわーっ！ ボクのキャティになんてことを……。

うわーっ！ ボクのエリーヌになんてことを……。（何なんだ）





ブロンディの戦闘もコマンドでやるんだよ。

ここってたしかドラクエのBGMだったよね。

辛口連載 第14回

私が悪うございました。

イラスト M.YAMAMOTO

今月の材料
スクランブルフォーメーション（タイトー）
ザ・リターン・オブ・イシター（SPS）
料理人
山村モヘップ(13)

な…な…ないす とぅ みーちゅー!!

先月号の97ページ見ましたか?

そうなんです、ボクはついに、あのロード・ブリティッシュ様にお目にかかっちゃったんですよ! ボクが「世界最高のゲームデザイナー」と崇める、あのお方に!! とは言っても、雑誌関係者との懇談会の席上だったんで、かの人から見れば、ボクは単なる「その他大勢」のうちの一人だったんですけどね……。

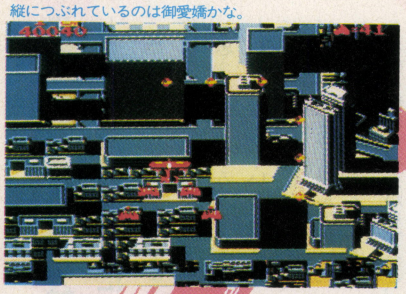
でも、いーんです! たとえその他大勢とはいえ二言三言、言葉を交わすこともできましたし、なんといっても、ほら! このとおりサインまでもらっちゃったんですから!! エッヘン!

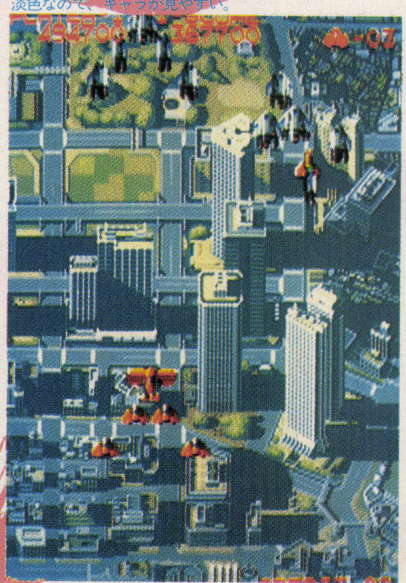
そんなわけで、「このアルバイトをやってて良かった、生きてて良かった的うれしさ」を噛みしめつつ、今月も始めることにしましょうか。今回取りあげるソフトは、『スクランブルフォーメーション』と『ザ・リターン・オブ・イシター』ビデオゲームからの移植版が2本です。

もー、めちゃめちゃ!(©TAKE ON!)

まずは『スクランブルフォーメーション』からなんですけど……何ですか、これ!? 最初っからキツいこと書くようですけど、このソフト、めちゃめちゃです。何がいけないって、敵の弾がチラついてて見えないっていうんだから、サイテーです。弾の見えないシューティングゲーム(TAKE ON!)さんの影響で「グ」がないなんて、たとえて言うならゼットンとキングジョーが揃って攻めてくるようなもの(?)。まったく勝ち目ありませんよね!

でも……その代わり、と言ったらおかしいかもしれませんけど、このゲームは背景がやたらとキレイなんです。なんていうか、「今までこれほどMSX2のグラフィック機能を最大限に生かしたゲームはなかった」ってぐらい、背景はスゴイんですよ。ビデオゲーム版の画面もいっしょに載せておきますから、比べてみてください。どーですか? 高機能なハードを使っているビデオゲーム版にもあまり見劣りしないでしょ。背景だけだったら!!


同じ風景のMSX2バージョン。縦につぶれているのは御愛嬌かな。


こちらがビデオゲーム版。背景が淡色なので、キャラが見やすい。

バランスの良さはどこへ?

ボクは雅さんや芋吉さんと連れ立って、よくゲームセンター(あの「飯田橋のゲーセン」じゃありませんよ)に行くんですけど、タイトーのゲームって、どれもわりかし遊べるんですよね。とくに、お目当てのゲームがなかったなんてときには、とりあえず「ハズレの少ない」タイトーのシューティングゲームを……なんてことが多いんです。

「ハズレが少ない」っていうのは、言い換えれば「バランスが

小さな連載・モヘップのこと

モヘップの学校ではアルバイトは禁止なんです。

こんなの出したらマズイかな?

ソフトの評価「私が悪うございましたレベル」

1. 買わなくても心は痛まないぜ!
2. 悪いけど、今回は勘弁してね!
3. 買うべきか、買わざるべきか?
4. ゴメン、すぐ買うよ!
5. ボクが悪かった! 買うから許して!

これがロード・ブリティッシュ様のサインなのさ!

Best Wishes,

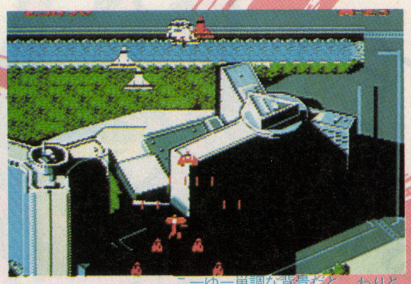
Lord British

いくらバックがよくても、これじゃあ……。

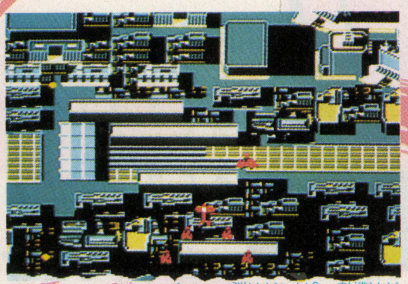
いい」ってこと。つまり、あまり目新しさは感じられなくても、バランスがいいからプレイしてて腹の立つことが少ない、だから、初めて見るゲームでも安心してできる、ってところがあったと思うんです。

ところが、このMSX2版ときたら……まるでバランスが悪いじゃないですか！　先月号のドクだみさんの言葉を逆にいうなら、「ゲームのおもしろさの本質を移植せずに、ただ画面だけ移植した」って感じ。いや、「ただ背景だけを移植した」のほうが正しいのかな。肝心のキャラクターが、背景にツブされて見えなくなってるんですからね。

とにかく、ボクはタイトーのシューティングのファンなだけに、この移植には大いに不満あり！　といっておいて、つぎのソフトに話を移しましょう。



ニーゆー単調な背景だと、わりと見やすい（けど、弾はチラチラ……）。



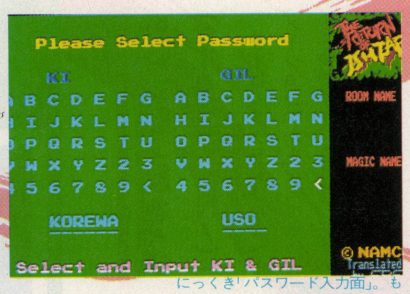
うぉー、弾はどこだ？　敵機はどこだ？　自機はどこだ～!?

「？」付けちゃう!!

お待ちかね完全移植版の『ザ・リターン・オブ・イシター』です。これは昨年ビデオゲームとしては画期的な「純粋なRPG」として発表され、マニアの人気を集めた！……はずなんですけど、高い人気のわりには、今じゃどこのゲーセンにもありませんねー（不思議！）。まあ、だからこそ、パソコン版を出す価値があるってもんなんですけど。

内容はというと、ビデオゲーム版とまったく同じです。ボクが今回プレイしたのは開発中のバージョンだったんで、まだ遠藤さんが寝てなかったり、最終面まで行かなかったり、とかはありましたけど、あとはすべて、面の形・つながりから、パスワードコンティニューのやり方に至るまで、画面上の配置が違うだけでほとんどソックリ同じです。だからもちろん、すでに出ている攻略本なんかも（あ、今そばにいる電波教の雅さんの目が怪しく光った！）使えます。

だけど、イシターみたいなRPGがパソコンに移植されるってのも、考えてみれば不思議な話ですよね。そう思いません？　だって、イシターっていうのはもともと「パソコンRPGのおもしろさを、なんとかビデオゲームで表現できないか」という主題で開発されたものでしょ。たしかそうですよねー。そのために、行き詰まる可能性のある「謎」の部分はほとんど切り捨て（ゲーセンで、悩んでいる間にゲームオーバーになんてったらサギですよ）、戦闘＆成長の部分を前面に出したいという――まあ、大胆なアレンジがなされたわけなんですけど、それを今さら、そのままパソコンにもってくるってのは……ちょっとボクは「？」つけちゃいますよ。

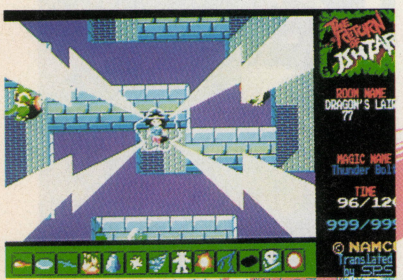


にっくき「パスワード入力面」。もーちょっと工夫の余地があるぞ！

パソコンゲーム＝ビデオゲーム→そして再びパソコンゲームに

たしかに、「ソックリそのまま移植してくれれば、それで十分」と思うマニアもいるでしょう。もしかしたらそういう人のほうが多いかもしれません……けど、ビデオゲーム版になんの思い入れもなく、しかもパソコンRPGをやり慣れたボクからすると、アレンジなしのこの移植には、やっぱり「？」付けちゃうんです。

アレンジといったって、安直に「会話」や「ショップでの買い物」を入れてくれればいいってんじゃありませんよ（それだけで雰囲気がまる潰れになることだってありますからね）。オリジナルゲームの雰囲気を壊さずに、しかもパソコンっぽいおもしろさを付け加えるようなアレンジが、絶対にできたと思うんです。そう、ちょうどビデオゲーム版イシターが、パソコンRPGのエッセンスを壊さずに、うまいことゲームセンターへと持っていけたように……。



カイもやっぱり女の子。機嫌の悪い日だってあるのさ！

「つまりキミは欲張りなことに、ビデオゲームのアクション性・パソコンゲームの謎解き性をともに兼ね備えた『イシター2』みたいなゲームを望んでいたってわけなんだろう」

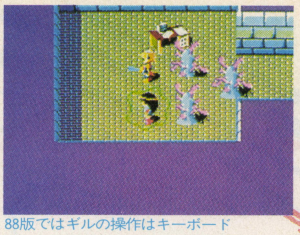
うわっ、おまえは先月出てきた少年J・B・ハロルド(13)！　「いや、その名は先月かぎりの仮のもの。今月は、ゲーセンマニアの『少年イシター(13)』と呼んでもらおう。

ビデオゲームマニアのボクの立場から言わせてもらえば、キミの意見には、半分反対、半分賛成だ。半分反対というのは、今度の移植はかなり満足できるものだということ、つまり自力では開拓できなかった2コインクリア法を試すとか、その他ゲーセンでは小遣いの都合上できなかったことなんかが試せるから、そっくり同じ移植は歓迎できるということだな。

しかしその反面、自力で新しいゲームを制覇するという楽しみがないのもまた事実だ。とくにイシターは、いろんなところで攻略法が発表されているから、ゲーセンでやっていない人間にとってもおもしろ味が半減する部分があるかもしらんしね。まあ、これが半分賛成のほうだ。

結局、このイシターを自力で本当に楽しめるのは、イシターをやりたかったのに、なんらかの理由でやれなかった人間、それも、攻略本なんか見ないでやりたい！　という人間なのかもしれないね」

（少年イシター(13)を無視して）だからボクが思うのは、移植さ



88版ではギルの操作はキーボードでしかできない……ツライ最終面。

あれ？　遠藤さんがいないよ!?(開発中の画面です)

時は移り、昔のモヘップは、ここにはもういない……。

れるごとにそのエッセンスだけを残して、どんどんおもしろく進化していく。そんな移植のされ方が理想じゃないのかなぁ、ってことなんです。グラディウスなんか、かなりそれに近いですよね。

「おいおい、無視しないで、なんかリアクションしてくれよ～」（さらに無視して）まあ、今回のイシターは、ナムコ自身がやっているわけじゃないから、そーゆー期待はするほうが間違いなのかも……でも、ファミコンのドルアーガみたいに、裏イシター」なんかやってほしかった気はしますよね。たとえ容量的に困難さがあっても！

「おい～、ボクにも喋らせてくれよ～ん」

んもー、仕方ないなぁ。じゃあ、次の項は全部キミにあげるから、勝手に喋ってよ。

パスワードVSディスクセーブ

「イシターがパソコンに移植されると聞いてまず知りたかったのが、セーブの方法がどうなるのか？　ということだ。ディスクセーブになるのか？　それともパスワードセーブになるのか？　もしパスワードなら、ビデオゲームとの互換性は？　これは読者のみんなも興味があることだと思うけれど、どうだろう？

真相から先に言ってしまうと、パスワードセーブだけど、ビデオゲームとの互換性はないとか。

たしかにビデオゲームとの互換性は、あればあったで問題を引き起こす「パソコンで鍛えたキャラをゲーセンで使える」というのは、矢口の渡方面に申し訳が立たない!?）だろうから、その点についてはあきらめてもいいだろう。「パソコン版は新たに解け」というSPSのメッセージだと思えば、これは至極もっともなことだ。

しかし！　それならばなぜ、パスワード方式より手間のかからないディスクセーブにしなかったのだ？　ユーザーディスクを作って、そこに複数のキャラクターをセーブできるようにし（もちろん、カイとギルは別々にセーブできる）、他人のディスクからもキャラクターを移せるようなユーティリティーさえ作っておけば、機能的には同じで、しかもユーザーに対して親切だぞ！

形だけにとらわれるあまり、ユーザーに対する心配りが欠けている！　ということにもなるのだろうけど（ま、実際はそんなに大げさなものではない）、先にモヘップくんが触れたゲーム内容と関連して、ちょっとそんな感触を持ったものだから……。

『形にこだわる』マニアの読者のなかには反論を持つ人間もいるだろうが、『パスワード＋ユーザーディスク併用』という手もあることを考えれば、納得してもらえることだろう。

以上だ。モヘップくん、どうもありがとう」

あーあ、言いたい放題言っちやって！

『私が悪うございました』って謝るのはボクなんだよ……。

今月の評～価

スクランブルフォーメーション

2Mロムの内訳（想像）

背景グラフィック……80％

プログラム……19％

キャラクター……1％

総合評価……2

同じタイトーのMSXソフトでも『バブルボブル』はいいデキだそうです。これからに期待しますから、次は裏切らないでくださいよぉ！

なぜかスペハリ！　移植ゲームの決定版――なんてホメすぎかな。

『ザ・リターン・オブ・イシター』

移植完成度……4

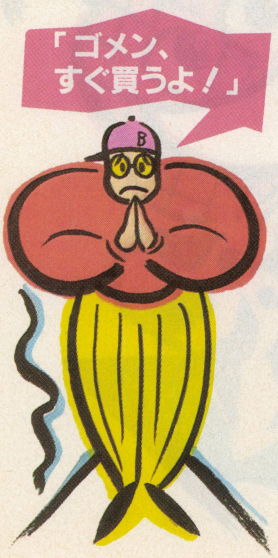
オリジナルアイデア含有度…0

操作性……4

親切度……3

総合評価……4

移植そのもののデキはいいんです。ただX68000『スペースハリアー』や『グラディウス2』なんかを見ていると、「移植の道に究まりなし！」なんて思っちゃって……。



第32回 パイナップル通信

文●桃園隆夫

イギリスからの新しい風

ヨーロッパで人気

今月は、話題の新作ソフトを一挙に紹介しよう。ATARI-STの"GAUNTLET"、"GOLDENPATH"、"TRAIL・BLAZER"、"ROADRUNNER"と、AMIGAの"AMIGA・KARATE"、"LOUNGE・LIZARDS"、"BARBARIAN"の、以上7点だ。

ST版は久々の登場だが、しばらく会わないうちに、イギリスを中心として、フランスなどヨーロッパ諸国で、じわじわと普及しつつある。もちろんアミーガだって負けてはいない。A500の発売によって、ヨーロピアン・ユーザーもぐんぐん増えてきているぞ。

▲ワクワクもののタイトル画面。STがほしくなるんじゃない？

コインのかわりにINSERT

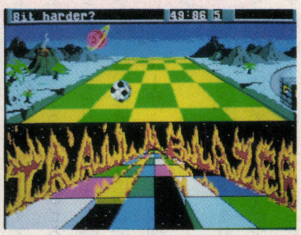
では、ソフトの紹介に移ろう。まずはガントレット。そう、あの必殺おこづかいなくなりゲームの移植版だ。

内容は、ウィザード、ヴァルキリー、ウォリアー、エルフの4人が力を合わせて、次々にわいて出てくるいろいろな敵と戦い、どんどん次の面に進んでいくというもの。ひたすら相手をやっつけまくるって感じだ。

しかし、残念なことに、4人同時プレイはできない。4人のなかから1人または2人を選んでプレイすることになる。

▲こんなに敵がウジャウジャいる部屋もある。不気味だ。

▲黒い部分はすべて落とし穴。どうしてもハマッてしまうのだ。



▲2人プレイだと下半分も使うんだけど、1人プレイのこのデモもいい。

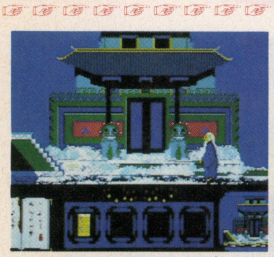
そして、キャラクターが死んでしまってもご安心。INSERTキーでその場からコンティニューできる。だから、本当に延々とプレイすることになってしまうのだ。

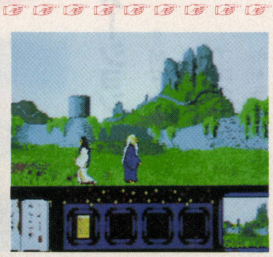
トレイル・ブレイザーは、上下2つに分割された画面上で、サッカーボールを使ってレースをするゲームだ(1～2人用)。

プレイヤーは、チェッカーボードのようなコース上で、ボールを弾ませたり転がしたりして、ゴールへ向かう。しかし、コース上いたるところに、宇宙空間に落ちてしまう落とし穴や極端にスピードダウンしてしまうゾーンなどがあるので、制限時間内でゴールインするのはとても大変なのだ。

ひと味違ったカラテゲーム

アメリカやイギリスでは、映画やコミックの世界で、武道モノや空手モノがまだまだ根強い人気を保っている。それらをテーマにした作品も、じつに多い。そのなかでも、今回紹介するゴールデン・パス(GPと略)とアミーガ・カラテ(AKと略)は、かなり個性的だ。


▲じーさんのわりには、この主人公は元気いっぱいに歩き回るのだ。


▲GPの背景はとてもキレイ。この女の人はいったい……？

ILLUST／M. YAMAMOTO

▲空手の動きはイマイチだけど、それなりに味がある。

▲このタイトル画面で流れる曲は荘厳。ドラが鳴ったりする。

GPは、ある僧侶が、中国に古くから伝わる〝金道〟という書物を求めて旅をするというもの。この〝金道〟とは、はるか昔、中国がまだ魔法と神話の国として栄えていた時代の皇帝、イン・シーの遺品の1つで、もうこの世に1冊しか存在しないという。僧侶は、人間の理解を超えた世界へと旅立った……。

という具合に、ストーリーはマジメ。ところが、アニメーションや声、効果音がとてもユーモラスなので、とてもリラックスした気分でプレイできるんだ。前述のガントレット、トレイル・ブレイザー同様、グラフィック、サウンドともなかなか凝っていていいぞ。

ユーモラスという点ではAKも同様だが、こちらのほうは純粋な空手ゲーム。

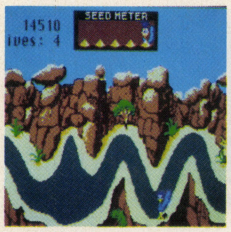
まずはすばらしいテーマ曲に乗ってオープニングが終わると、丁稚さんみたいな人の団体が、ものすごい勢いで礼を始める。そのあと、いよいよゲームが始まるわけだ（ちなみに1面の背景は鎌倉の大仏っぽい）。

うるさいくらいににぎやかな鳥のさえずりをバックに、かけ声も勇ましく試合開始。パワーレベルは、画面上部に青と赤のビーズで表示され、ダメージの強弱によって、1～3のビーズがなくなっていく。勝敗のカギは、各シーンに1回出てくるツボ。これを取ると、体力が回復するんだ。

普通、空手など格闘技のゲームは単調になりがちだ。ところが、GPは広いマップの中を自由に移動できるアクションADV風にすることで、またAKは背景のグラフィックやサウンドに思いっきり凝ることで、それぞれ飽きさせない仕上がりになっている。

サンプリングを駆使した鳥やセミの声、波の音、そしてなんといってもキメはお経！　これは必聴モンだぞ（ちゃんと南無妙法蓮華経と、しかも大勢の声で入っているのだ）。

逃げて逃げて逃げまくれ！



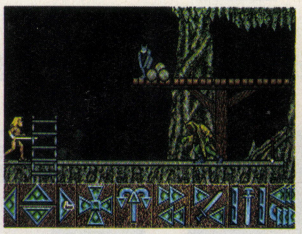
▲この鳥（ロードランナー）は、米国西部に実在するんだよ。

ロードランナー（このロードは鉱脈ではなく道のこと。念のため）は、TVアニメでおなじみだね。ウッドペッカーみたいな頭で、ミーッミーッ（鼻をつまんで言おう）と鳴きながら、ダチョウのように走るアレだ。

意地悪なコヨーテの妨害をうまくかわし、道に落ちている金色に輝くSEEDを集めていくルールはシンプルだが、どっこいけっこうハマってしまうかもしれないよ。

イギリスソフトのラストはバーバリアン。激しい雷鳴とともに、バーバリアン（野蛮人）がオノでクサリをブツッと断ち切るシーンが2回続いた後、すばらしく細かい、美しいグラフィックスが出てきて（原始時代のジャングルかな？）、いよいよゲーム開始。

使える武器は、最初は剣だけだが、面が進むにつれて弓や矢が落ちていて、これを拾って使うことができる。各面には1～2人（後半になるともっと増える）のボスモンスターがいて、これがとても恐ろしげで強い!!　慣れないうちは、すぐゲームオーバーになってしまうんだ。



▲下に並んでいるのがアイコン。コントロールがむずかしいぞ。

▲バーバリアンのデモ画面。こうなるとも う名画の世界だね。

そして、最近のゲームでは珍しく、マウスで操作する（一部キー入力も可）。画面下部の四角や三角のシンボルをクリックして、走ったり、ジャンプしたり、戦ったりするわけだ。これはジョイスティックとはちょっと勝手が違うから、最初は少し大変かもね。

もちろん、このゲームの音声もサンプリングなので、目からも耳からも楽しいぞ。

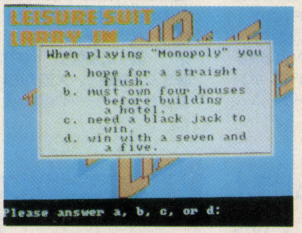
な～んと、年齢制限つき！

今回の最後は、ラウンジリザーズ（以下LLと略）。これは知る人ぞ知る、かのオンライン社が出していたテキストアドベンチャー、〝SOFT・PORN・ADVENTURE〟のグラフィック版だ。

ストーリーは、ラリーという男が、女の子を3人ナンパするというもの。グラフィック自体は、他のアミーガ用ソフトと比較すると、やや見劣りする。しかし、主人公が自由に歩き回れるし、いたるところに細かいアニメーションが用意されていて、本当に心憎い作りになっている。会話も柔らかめで、スイスイ先に進めてしまうのもいい。

しかし、このLLでなんといってもユニークなのは、18歳以上の人でないとゲームをさせてくれないということだ。

ゲーム開始前に、まず年齢を聞かれる。ここで18歳未満の数を入力するとプレイさせてもらえないんだ。また、70歳とか80歳だと、〝心臓の弱い方は注意〟なんてメッセージが出てくる。ここでウソをついてゲームをしようとしても、世の中甘くない。今度は、本当にその年齢かどうか確かめるために問題が5つ出てきて、そのうち2つ間違えると、たちまちブートスクリーンまで戻されてしまうのだ。

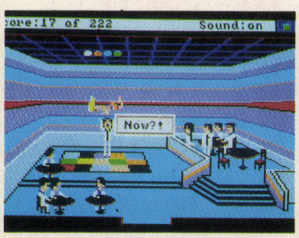


▲これが問題の年齢検査。モノポリーをするときは……。答はbだね。

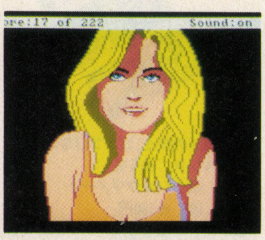
設問はかなりの数用意されているので、肝心のLLのゲームをするまでに、30分から1時間くらいかかってしまうこともあるほどだ。異論はあるだろうけど、ここらへんも欧米のソフトのすごさだろうね。

以上、今月はかけ足になってしまったが、いずれ劣らぬおもしろソフトばかりなので、チャンスがあったら、ぜひ一度見てほしい。ではまた!!

P・S　イギリスのソフト6本のうち、バーバリアンはSTとアミーガ用。ガントレットは、アミーガ版は年末発売予定、C-64アタリ8ビット用もあり。トレイル・ブレイザーはC-64版もあり。



▲いざダンスを始めると、主人公はノリまくり！　女の子を放り投げちゃう！



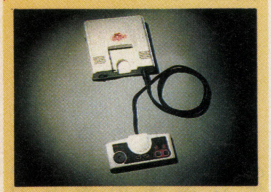
▲ディスコにいる女の子。うまく誘うことができるかな？

Beep 愛読者プレゼント

「ドロンジョ様、また私めは失敗してしまいました」byボヤッキー。

PRESENT

1 PCエンジン＋ゲーム1本 3名



③、④、⑤のソフトのなかから好きなものを1本選んでください。
提供：NEC
定価：24,800円　〈P30参照〉
●話題ふっとう！　驚異のゲームマシンを、ソフト付きで。

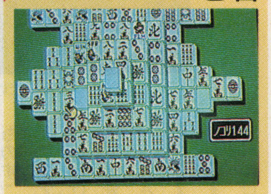
2 マスターシステム 5名

提供：セガ・エンタープライゼス
定価：16,800円　〈P45参照〉
●連射とFM音源が付いて、アメリカ版とひと味違うマシンだ。価格もお手ごろ。

3 THE功夫 3名

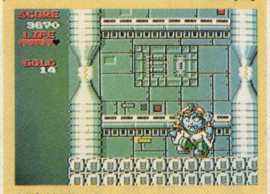
対応機種：PCエンジン
提　供：ハドソン
定　価：4,500円　〈P20参照〉
●あんなデカキャラを動かしてもちらつきがないとは、ぜひ欲しい1本だね。

4 上海 3名



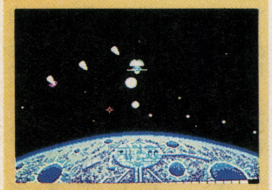
対応機種：PCエンジン
提　供：ハドソン
定　価：4,500円　〈P28参照〉
●PC-98版に負けぬグラフィックでキミに迫る。早く楽しみたいね。

5 ビックリマンワールド 3名



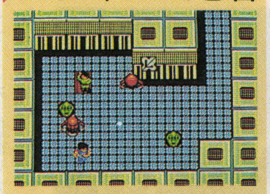
対応機種：PCエンジン
提　供：ハドソン
定　価：4,500円　〈P29参照〉
●ビックリマンチョコがゲームになったー。痛快アクションゲームだよ。

6 SDI 5名



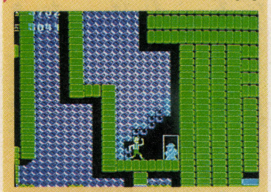
対応機種：セガ・マークIII
提　供：セガ・エンタープライゼス
定　価：5,000円　〈P47参照〉
●自国に迫ってくる核ミサイルをSDIで迎撃せよ！　実際に起こりそうで怖い！

7 エイリアンシンドローム 5名



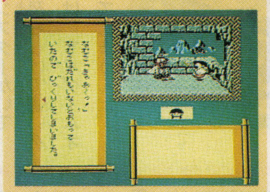
対応機種：セガ・マークIII
提　供：セガ・エンタープライゼス
定　価：5,500円　〈P48参照〉
●ビデオゲームで人気を呼んだ作品が、早くも家庭で楽しめるなんて、さすがセガ！

8 エスパ冒険隊 3名



対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：ジャレコ
定　価：5,300円　〈P108参照〉
●ミョーな日用雑貨敵キャラが飛びまわる、おかしなおかしなアクションアドベンチャー。

9 新 鬼ヶ島 前・後編 2名

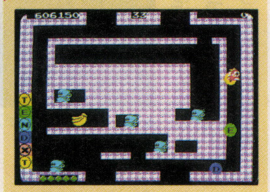


対応機種：ファミコン・ディスク
定　価：㊊2,600円 ㊏2,500円　〈P101参照〉
●みんなも知ってる昔話がポンポンとびだす、アドベンチャーゲーム。

10 F1スピリット 2名

対応機種：MSX(2)
提　供：コナミ
定　価：5,800円　〈P136参照〉
●SCC搭載で、大迫力のレースを楽しもう。パーツの選択が、本格的だ。

11 バブルボブル 3名



対応機種：MSX2
提　供：タイトー
定　価：5,800円　〈P139参照〉
●バブルンとボブルンが、彼女を助けるために、大洞窟へ……。アワの出方が気持ちいいぞ。

12 獣神ローガス 4名

対応機種：PC-98シリーズ　5D
提　供：ランダムハウス
定　価：7,800円　〈P128参照〉
●今は、なきデビューあべにゅー最多出場（？）のアクションゲーム。やっと発売だよ！

13 MKマウスII 5名

対応機種：PC-88SR以降、MSX(2)、FM-77AV
提　供：和知電子機器
定　価：7,800円
●手の平にジャストフィットし、信頼（しんらい）性の高いブラックマウスだ！

14 タイトーゲームビデオテレカ 5名

提　供：SVI
●セガに続くタイトーゲームビデオ発売を記念して、このテレカをプレゼントしちゃう。

15 抜忍伝説ポスター 20名

大　10名
小　10名
提　供：ブレイン・グレイ
●ブレイン・グレイ第1弾。そのポスターを大小各10名に。不思議な迫力があるよ。

16 カンペンケース 18名

アルゴスの戦士、ゴルフUSコース、ドラスレIV　各6名
提　供：ショウワノート
定　価：各580円
●またまた出ました、ゲームのできるカンペン。今月はドーンと18名に。

応募要項

★このプレゼントページの応募は124ページの「愛読者カード」に切手を貼ってご使用ください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにネ！（パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
★締切　昭和62年11月8日必着
★発表　本誌1月号(12月7日発売)誌上

SEGA®

AFTER BURNER

驚異の体感ゲーム“アフターバーナー”の迫力サウンドが直撃！

大好評「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1、VOL.2」に続き、
第3弾の登場だ。御存知“アフターバーナー”に加え
“スーパーハングオン”“SDI”“エイリアン・シンドローム”もはいっているぞ！

アフターバーナー

セガ・ゲーム・ミュージックVOL.3

OCTOBER 10, ON SALE

収録曲：アフターバーナー／エイリアン・シンドローム／スーパー・ハングオン
エス・ディー・アイ／CDのみ“ダンク・ショット”追加収録

CD：28XA-109 ¥2,800　LP：ALR-22915 ¥2,200　CT：ALC-22915 ¥2,200　10月10日発売

G.M.O. RECORDS

Alfa™

アルファレコード株式会社
販売元：ワーナー・パイオニア株式会社

NAMCO LIMITED
PRESENTS

今、遥かなる時を越えて鮮やかに甦るドラゴン神話。

超人気「ドラゴン・スピリット」をなんと、ゲーム音に
忠実なオリジナル・サウンドで約27分完全収録！
この他、人気のアーケード・ゲーム5曲を収録！

10・21 ON SALE!
予約受付中

DRAGON SPIRIT・TOYPOP
BLAZER・WONDER MOMO
THUNDER CEPTOR
YOKAIDOCHUKI

namco
VIDEO GAME GRAFFITI
VOLUME 2

ビデオゲームグラフィティ Vol.2
——ナムコ・ゲーム・ベスト・ヒット・アルバム——
〔LP〕●SJX-25047 ¥2,500 〔CT〕■VCH-1886 ¥2,500
〔CD〕● VDR-5222 ¥3,000

収録曲
SIDE・A DRAGON SPIRIT（オリジナル音）
SIDE・B
1. TOYPOP—トイポップ—（オリジナル音）
2. BLAZER—ブレイザー—（オリジナル音）
3. WONDER MONO—ワンダーモモ—（アレンジ音）—歌詩付・ヴォーカル入—
4. THUNDER CEPTOR—サンダーセプター—（アレンジ音）
5. 妖怪道中記（アレンジ音）

◀特典▶
①豪華解説書付
●「ドラゴンスピリット」未発表楽譜 ●必殺ゲーム攻略法＋裏技
●ナムコスタッフ特別秘話 ●ドラゴンスピリット エンディング画面
●未発表キャラクター etc.
②ドラゴン・スピリット最終画面を含む名場面の
スペシャル・ビデオを抽選で100名様にプレゼント!!
（詳しくは商品をごらん下さい。）

VICTOR TELEPHONE SERVICE
★10/5〜7▶ナムコ ビデオゲーム グラフィティ Vol.2 発売前にひと足早く聴けるヨ！
東京03(540)3300 大阪06(945)0017
名古屋052(331)4341 札幌011(644)1222
仙台022(258)5500 広島082(222)2999
福岡092(712)6967 ★番号はお間違えのないように!!

NOW ON SALE!

源平討魔伝、SKYKIDほか収録！
ビデオ ゲーム グラフィティ
●SJX-30291 ■VCH-10334
各¥2,800
〈CD〉VDR-1165 ¥3,200

ゼビウス、リブルラブルほか収録！
ナムコット・ゲーム ア・ラ・モード
●SJX-30312 ■VCH-10365
各¥2,800
〈CD〉VDR-1285 ¥3,200

Victor JVC

G.M.O. RECORDS Present

エニックスのゲームの歴史、そのすべてがレコードになった！

ENIX

パソコン・ゲーム・ミュージック

エニックス・ゲーム・ミュージック

エニックス・ゲーム・ミュージックの集大成

収録予定曲◉ジーザス/ガンダーラ/アニマルランド殺人事件
ワールドゴルフII/ドアドアMKII/ザース/ウイングマンI・II/地球戦士ライーザ

CD:28XA-178 ¥2,800　LP:ALR-22917 ¥2,200　CT:ALC-22917 ¥2,200

10/25 ON SALE

©㈱エニックス

アルファレコード株式会社 販売元 ワーナーパイオニア株式会社 Alfa™

衝撃

SEGA®

全身ニューパワーのセガテレビゲームマシン、近日登場。

間近に迫りくる!

- ●立体ゲームだ! 3D機能：3Dソフトと3Dメガネをドッキングさせると、ゲームが立体に見える驚異の機能だ。
- ●ひとクラス上のミュージック! FM音源：ゲームセンターのサウンドがテレビゲームで楽しめるオドロキの機能だ。
- ●毎秒20発! 連射メカ：スイッチひとつで連射可能の機能だ。

遊びを超えたコンピュータテレビゲーム

セガ マスターシステム

16,800円

衝撃予告!! 発売予定ゲームソフト

ゲームソフトはマークⅢ・
マスターシステム共通で使えます。

ゴールドカートリッジ2M

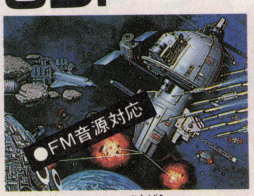
エイリアンシンドローム

恐怖の不気味生命体
シューティングゲーム!

¥5,500

ゴールドカートリッジ1M

SDI



宇宙空間からの攻撃から
守り抜け!

¥5,000

ゴールドカートリッジ2M

ザクソン3D

ついにテレビゲームが、
立体になった!

予価¥9,800

ゴールドカートリッジ1M

麻雀戦国時代

四人打ち、二人打ちができる
リアル麻雀の決定版

¥5,000

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(743)7435 ホームビデオ事業本部

任天堂 ファミリーコンピュータ™用 2M ROM 64K BIT SRAM カセット

11月発売予定 標準価格5,500円

イカリ 怒III IKARI DOGOSOKEN

2メガの超本格派戦闘ゲーム

モンスターがデカイ！多い！攻撃力が凄い！
怒りよりさらに激しい戦いになるぞ！

2人同時プレイ仕様

2人で戦えば、絶命の危機でも脱出できる！
途中参加もOK！

コンピューター言語音声合成

ラルフ・クラークや、モンスターのすさまじいナマの声が飛び出すぞ！

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。 ©1987 SNK ELECTRONICS CORP.

MSX は、アスキーの商標です。 ©1987 SNK ELECTRONICS CORP.

〒通信販売でのお買い求めは 送料無料

■代金お支払い方法…現金書留にておつりのないようにお送りください。
■送り先…下記、(株)エス・エヌ・ケイの大阪本社または東京支店まで。
■記入内容…①希望商品名②住所③氏名④年齢⑤電話番号をはっきりと。
▶お問い合わせは…大阪本社：06-338-8188・東京支店：03-865-9433
お問い合わせの際は、電話番号をよく確かめてお間違いのないように。

いちばん新しい情報が聞ける 東京：03-865-4791
SNKテレホンサービス 大阪：06-338-2570

SNK SNKGROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-8188
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433

Beep
1987 11 NOVEMBER ビープ
昭和62年11月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻11号通巻37号
発行人・孫正義
編集人・笹口幸男
発行所・日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南3-2-2村岡ビル
電話 営業03-261-4086 編集03-265-3608
特別定価420円

ヤシャ

YAKSA

魔空泉の封印は解かれ、
千数百年の野望が、今乱世を襲う。

時は戦国時代。織田信長によって解かれた魔空泉の封印、そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。全国18ヵ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・九条院伊織のふたりである。運命の男、最空と伊織。18ヵ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。まだ、ふたりは自らの真の力を知らない……

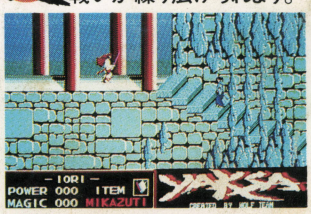
好評発売中

■戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いを描く超伝奇アクション・ロマン!
■ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験!
■会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開!
■完成度を極めたオリジナル・ゲーム・ミュージック全15曲!

PC-8801R／Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組) ￥7,800
●1ドライブ対応 ●NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしません。
PC-98シリーズ・MSX2・FM77AV移植進行中!

YA 進行ステージが選択できて、戦略を必要とする画面展開ができます。

K 美しいグラフィックがスクロールする中で、悪鬼達との戦いが繰り広げられます。



SA 重要なキャラクターとの会話により、アイテムやストーリーを解く情報が得られます。

WOLF TEAM第一回作品

企画／ウルフ・チーム
原案／大西一斗
脚本／山田隆with スピルバーグ・クラブ
音楽／宇野正明
美術／南野かつお 高橋誠
プログラム／秋篠雅弘 塙まさる 藤西宏
ゲーム・デザイン／秋篠雅弘

※画面写真はPC88シリーズのものです。
★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。

雑誌17659-11 T4911765911424 Printed in Japan

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社 ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町3グランドメゾン飯田橋208 TEL.03(269)8650

資料請求券 Beep ①